



Nintendo®

Wii™



¡Ya lo vimos y jugamos!

Todas las noticias de Nintendo en el E3, ¡antes que nadie!

Los 5 mejores títulos para nosotros

EJECT

Wii

Celebramos 10 años de Pokémon

Precio: 4.000Bs.



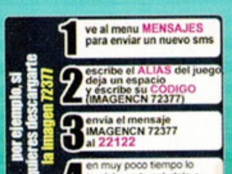
Año 15 No 6

NINTENDO POWER

NEW SUPER MARIO BROS.

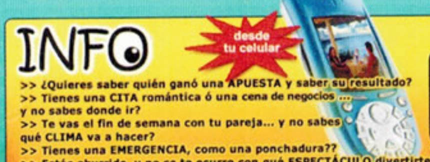


www.movilteka.com



por ejemplo, si quieres descargarte la imagen 72377

1. ve al menu MENSAJES para enviar un nuevo sms
2. escribe el ALIAS del juego deja un espacio y escribe su CODIGO (IMAGENCN 72377)
3. envía el mensaje IMAGENCN 72377 al 22122
4. en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel; dale a GUARDAR y ya es tuya!!



INFO

desde tu celular

>> ¿Quieres saber quién ganó una APUESTA y saber su resultado?
>> Tienes una CITA romántica ó una cena de negocios ... y no sabes donde ir?
>> Te vas el fin de semana con tu pareja... y no sabes qué CLIMA va a hacer?
>> Tienes una EMERGENCIA, como una ponchadura??
>> Estás aburrido, y no se te ocurre con qué ESPECTÁCULO divertirte?

1. envia la palabra INFO
2. deja un espacio
3. escribe tu pregunta en cuestión
4. envía el mensaje al 66366



Servicio para todos los modelos de celulares. Costo del servicio $10 + IVA por mensaje. Este servicio es unicamente informativo y esta sujeto a cambios sin previo aviso, sin ser responsable de estos EPM S.A. DE C.V.



conoce gente nueva de tu ciudad liga, comadrea...

chatea

HAZ AMIGOS

Envia **CHATCN** al **44244**

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

JUEGOS JAVA PREMIUM



Envia un mensaje con el texto JUEGOCN "espacio" "cod. del juego" al 66366

Ejemplo: JUEGOCN 81565 al 66366

(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40,00 + IVA)



JUEGOS JAVA

Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122

Ejemplo: JUEGOCN 81531 al 22122

(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Urban Soccer cod. 81533

the ultimate soccer experience



entra en la mansion fantasmal donde te espera la muerte

Death Trap codigo 81300



Fotos

Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122

Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A



72691	72711	72721	72828	72834	72838	72843
72852	73001	73005	73055	73074	72836	73399
70063	70073	70078	70094	70181	70183	70184
70244	70245	70255	72818	70261	70686	70928
70972	70979	71203	72864	72378	71373	71514
71474	71495	71514	71556	71403	71751	71779
71992	72039	72044	70181	72648	72377	72165
72176	72335	72372	72392	72394	72119	72562

MELODIAS que + suenan

Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A — 22122

Envía al 22122

TONOCN "cod.melodia" marca cel

Ejem.: TONOCN 20869 nokia al 22122

Polifónicos

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia POLICN "cod. melodia" al 22122

Ejemplo: POLICN 20869 al 22122

NOVEDADES + Nº 1

21350 Palabra de honor Moderatto
21351 Dime ven Motel
21354 Shut up Simple plan
21357 Beat of my heart Hillary Duff
21355 It´s my life No doubt
21071 Al menos ahora Nek
21356 I belong to you Anastacia & Eros Ramazzotti
21352 Yegua Babasonicos
21358 Seven nation army The white stripes

CINE, TV y JUEGOS

20211 Mision Imposible
20042 El exorcista
21316 ET BSO
20190 Superman
20793 El señor de los anillos BSO
20092 Friends
20985 Dawsons creek tv theme
21084 Scooby Doo
21000 Super Mario Bros
20789 Harry Potter
21231 Toy Story BSO
20196 Cazafantasmas
20061 Pinky y cerebro
20674 Save me Smallville Theme TV
20562 Silbido Kill Bill
20205 Pajaro loco
21170 Alf TV Theme

codigo 2136 Fresh Prince Bel Air tv theme

codigo 2135 The Adams Family tv theme

DANCE + Clasicos + Reggaeton

21353 One more time Daft punk
21338 Streamline Newton
21317 Ella y yo Aventurera y Don Omar
20459 Yeah Usher
21008 La posada de los muertos Mago de Oz
20392 Tardes negras Tiziano Ferro
20245 Hotel California
20390 Im still in love with you Sean Paul & Shasa
20823 Cool Gwen Stefani
20312 Traffic DJ Tiesto
20993 Me gustas mucho Rocio Durcal
21038 Californication Red Hot Chillipeepers

top LATINO + MEXICANO

21085 Volverte a amar Alejandra Guzman
21121 Si no estas conmigo Cynthia y Jose Luis
21164 Infinito Bunbury y Julieta Venegas
21086 Yo te dire Miranda
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
20955 Tu pricipe Zion y Lennox con D Yanquee
21339 Niña Reik
21079 Dias de enero Shakira
20957 Angel Yuridia
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20397 Eres Cafe tacuba
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
20529 Pobre diabla Don Omar
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
21089 Regresa a mi Il divo
21163 Rompe Daddy Yankee
20997 Lagrimillas tontas Montez Durango
20778 Dulce Niña Na na Kumbia Kings
21042 Pachuco Maldita vecidad
20760 Para tu amor Juanes
20779 Mi credo K-Paz de la sierra
20433 En los purititos huesos Banda limon
20998 Tu de que vas Franco de vita
20869 Antes que ver el sol Coti
20596 Muriendo lento Moderatto y Belinda
21113 Seduccion Thalia

top LISTAS MUNDIALES

21073 High James Blunt
21123 Jesus of suburbia Green Day
20981 My humps Black eyed peas
20810 You´re beutiful James blunt
20008 Without me Eminem
20827 Precious Depeche mode
21240 Because of you Kelly clarkson
21077 The real Slim Shady Eminem
20812 Tripping Robbie Williams
20994 Sorry Madonna
20611 Welcome to my life Simple plan
21012 twenty yeras Placebo
20925 Dare Gorillaz
20892 Hung up Madonna
20670 Feel good Inc Gorillaz
21003 Friend or foe T.A.T.U.
21037 Adversing space Robbie Williams
20866 Wake me up when september ends Green day
21089 Regresa a mi Il divo

SONIDOS & EFECTOS REALES

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122

Ejemplo: REALCN 10243 al 22122



NUEVOS

10261 cuidado¡ un coche frena pero se estrella
10249 silbato del lejano oeste
10260 un ferrari hace una pasada
10237 conversacion de robots con interferencias

GILBERTO GLESS

10177 Arriba el América
10186 Hola soy daddy, el amo del reggaeton..
10192 grupo de soldados te piden que contestes

TOP REALES DESCARGAS

10070 manada de lobos aullando a la luna
10002 Tengo una vaca lechera.... muuuuuuu
10026 Toma pedo!! tu movil apesta
10114 Poseida gritando histérica perdida
10079 la risa más tierna para tu movil
10080 el motor más potente atraviesa tu cel
10135 Hay tamaaaales
10099 grito de terror terrorífico
10025 Este grito te dejará...helado
10020 Risa para caerse de risa
10096 me parece que oí un lindo gatito
10024 Tu cel te da un beso...irresistible
10117 risa maléfica de vampiro chupasangre
10104 el rey de la selva rugiendo...
10069 tarzán gritando a las bestias de la selva
10095 kikirikiiii,canta el gallo
10037 que alguien conteste el telefono
10029 el diablo rie de tu cel
10038 la alarma antibombas ruge... escondete¡
10043 tolón tolón...pon un campanario en tu movil



Riete con los MEJORES **CHISTES**

Envia **CHISTECN** al **44244**

solicita todos los que quieras...!!tenemos muchos¡¡

(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

Enviale este **fotomensaje de amor** a quien quieras

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia al **22122**

BESOCN + nombre destinatario + nºcel destinatario

Ejemplo BESOCN LUPE 04455xxxxxxxx al 22122

POSTALES SALVAPANTALLAS

Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envía POSTALCN "cod.postal elegida" marca celular al 22122

Ejemplo: POSTALCN 60952 nokia al 22122








60001	60003	60006	60010	60037	60083	60085	60086	60092
60095	60101	60124	60193	60196	60206	60225	60245	60253
60260	60268	60279	60299	60303	60335	60353	60355	60383
60461	60462	60468	60470	60500	60510	60553	60633	60640
60925	60950	60958	60964	60970	60996	61001	61045	61164

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL.COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890.SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga Juegos Java Normales 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP O 01 800 7722467 Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red.Responsable del servicio EPM SA. de CV

SUMARIO

66

ESTE MES REVISAMOS

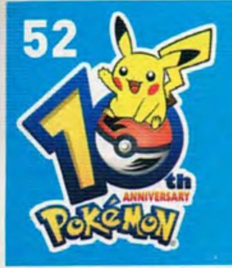
70

NINTENDO POWER



34

52



10 años de Pokemanía

Hace una década que nos invadieron, llegaron del Lejano Oriente y tal parece que quieren sacar un título por cada **Pokémon** que hay. Lee más sobre **Pikachu** y compañía.

Te aplicamos línea de 3

Para que te sientas de la patada.

Te presentamos un Especial con los títulos más sobresalientes dedicados a este popular deporte. Además, una entrevista con Oscar Rojas, jugador del equipo América. También revisamos **2006 FIFA World Cup**.



42
47
48

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Cordinador de Producción: Ivan Yesid Bustos

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2006. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Teléfono (562) 399-6262. Fax (562) 399-6261. e-mail: suscripciones@televisa.cl • **ECUADOR:** Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en colombia por Quebecor World Bogotá S.A.



AÑO XV No. 6 JUNIO 2006

El cambio de generación en las consolas de videojuegos es como un cambio de gobierno: cada vez hay más contendientes y, por lo tanto, hay que tomar la decisión de cuál elegir para apoyarlo durante los próximos seis o cinco años que durará dicha generación. Hemos escuchado las propuestas –o hechos- de cada compañía, pero la decisión está en ti. Nosotros –como seguramente también lo haces tú- estamos apostándole todo a Nintendo, una empresa que busca nuevos caminos y que mayores aciertos ha tenido al preocuparse más por el jugador y la diversión que se derive de los nuevos títulos.

De derecha a izquierda tenemos diferentes sistemas, unos que dejaron al descubierto sus capacidades desde hace tiempo, pero que, sin ser pretenciosos, ni su sofisticada tecnología los ha hecho destacar, ya que la gente esperaba un cambio generacional palpable, y sólo con gráficos actualizados no se cumple el 100% de las expectativas; otros prefirieron aguardar un poco, pero sus mismos caprichos por incluir tecnologías de primera mano como el *Blu-Ray* o el mentado *chip cell*, han encarecido su producto, empujándolo hacia una tendencia de exigencias que se les está saliendo de las manos; o bien, usan controles que no muestran una evolución después de dos generaciones. En todo esto hay algo muy cierto; por ejemplo, cuando compras una computadora eliges la más "apantalladora" en tecnicismos, pero, ¿realmente se aprovechan al 100%? Muchas veces no y esto puede llegar a ser una piedra en el camino... ¿de qué sirve tener un Ferrari si lo vas a usar en el periférico en hora pico?

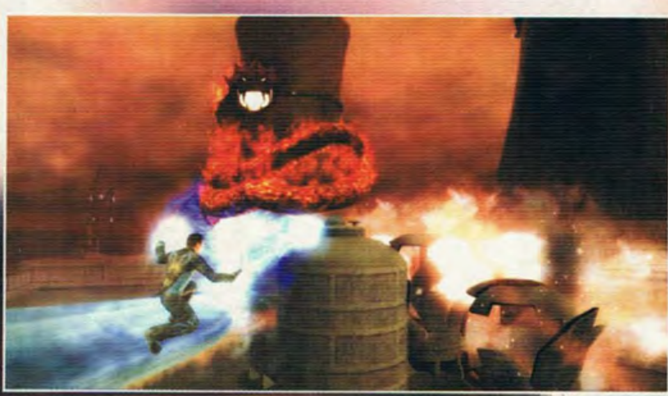
La revolución de Nintendo ya tiene un título definitivo: **Wii**. Un nombre fácil de recordar y con una idea que lo dice todo: "nosotros" –los jugadores- tendremos un sistema que nos hará disfrutar los juegos como si fuera la primera vez; con una tendencia creativa y enfocada a jugadores veteranos y novatos. Nos esperan juegos variados, de calidad y apoyados por grandes compañías como Capcom, Konami, EA, Ubisoft, Atari, Activision y muchas más. Todo esto lo expuso Nintendo en su conferencia previa al E3 y si quieres enterarte de todos los pormenores, ¡qué esperas!; en esta edición encontrarás la información detallada sobre el futuro de Nintendo.



La imagen

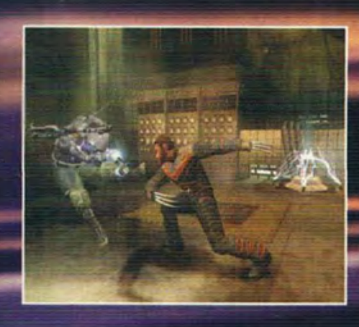






La nueva cinta de los **Hombres X** no podía quedarse sin una adaptación a los videojuegos; por ello, Activision aprovecha a fondo la licencia de estos populares personajes de Marvel Comics, y pone ante nuestros ojos un extenso título que abarca parte de la segunda película para después entrar de lleno a la acción que se desarrolla en la cinta **X-Men: The Last Stand**. **Wolverine**, **Storm**, **Cyclops** y otros paladines de la justicia serán comandados nuevamente por el profesor **Xavier** para combatir a las terribles fuerzas de **Magneto**. La batalla será definitiva; no habrá tonos grises en esta historia.

...página 66





Un nuevo control para el equilibrio

Es gracioso que hace tan sólo un par de meses les dimos la noticia de que se estaba preparando un nuevo juego de la serie de **Monkey Ball** para Nintendo GameCube, y ahora les vamos a platicar de otro título de la franquicia, sólo que éste es para Wii. Así es, la consola de siguiente generación de Nintendo recibirá a los monos de Sega en una nueva aventura, exclusiva para usarse con el control de Wii. El nombre del juego será **Super Monkey Ball: Banana Blitz**, y según se comentó, se ha rediseñado totalmente el concepto para que pueda ser disfrutado de manera única en el nuevo sistema de Nintendo; lo más lógico es que dependiendo de la inclinación que le demos al control, será el movimiento de nuestro simio; pero habrá que esperar su funcionamiento en los minijuegos, como el de golf. Según la gente de Sega, el control de Wii representa una gran herramienta para explorar el arte del juego; esperemos que pronto se den a conocer todos los planes de la compañía para la consola, y que lleguen sus series clásicas como **Sonic**; aunque también deseamos ver personajes nuevos.

Anota un *touchdown* en el Wii de Nintendo

Los rumores acerca de un juego de la serie **Madden** para Wii han sido confirmados por gente de EA, y parece ser que es ya toda una realidad. Lo interesante de este título es que no se tratará sólo de una actualización como viene siendo costumbre; esta versión será programada en exclusiva para Wii, y tomará ventaja de su novedoso control para mejorar la sensación del juego. Se dice que para los movimientos más comunes como lanzar el balón o las recepciones se tendrán que marcar tal cual con el control del Wii. En verdad que esto suena muy interesante, y esperemos que se confirme, porque representaría un gran avance en la franquicia, que si bien no es para nada mala, ya se estaba quedando en lo mismo, pues cada año sólo se diseñaba un método nuevo para mandar pases y ya, por lo que estamos seguros de que esta edición será un parteaguas. Por último, también se comentó por ahí, a manera de rumor, que el juego será compatible con Nintendo Wi-Fi Connection; ojalá esta información se confirme, ya que sería un extra increíble para impulsar el título.

Recordando guerras pasadas

En las Arcadias hay muchos juegos muy populares, pero casi todos de pelea; muy pocos que no pertenezcan a este género pueden destacar, y uno de esos cuantos es **Metal Slug**. Desde su aparición en 1996, esta serie se ha convertido en todo un clásico; para quien no la conozca (que realmente deben ser muy pocos), se trata de un juego de acción en 2D, con la clásica vista de lado, donde controlamos a unos soldados que deben acabar con diferentes enemigos; y es aquí donde recae mucha de la fama de este título, ya que no vemos a los jefes comunes, como grandes tanques o cosas así, sino que en **Metal Slug** nos enfrentamos contra seres como extraterrestres o Zombis, lo que da pauta para situaciones muy cómicas. En fin, el caso es que según acaba de anunciar SNK, adaptará los primeros seis capítulos de esta saga, que originalmente salieran en Arcadia para Wii, en los cuales el *gameplay* será adaptado al nuevo control. Lo anterior es una gran noticia, ya que no sólo podremos disfrutar de una excelente saga en un mismo disco, sino que además marca el regreso de la compañía a consolas de mesa de Nintendo, lo que puede significar que veamos más de sus series en esta consola; un nuevo **The King of Fighters** sería grandioso, ¿no creen?



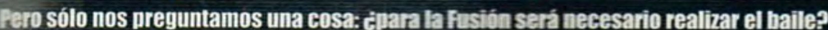


Pelea como un auténtico Saiyan



Después de mucho tiempo de rumores, por fin una publicación japonesa ha confirmado que Atari está preparando un nuevo juego de pelea basado en los personajes de **Dragon Ball**... antes de que digas "otro juego de **Goku** ya no", te tenemos que decir que este título es especial; ¿por qué?, pues simplemente es un juego para Nintendo Wii. Su nombre es **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi**; se dice que serán alrededor de cien personajes los que podremos elegir -¡imagínate!-, por lo que creemos que serán incluidos no sólo guerreros más populares, sino también otros secundarios como los "Saibaiman"; otro de los datos que se revelaron es que contaremos con aproximadamente nueve tipos de juego, de los que obviamente destacará el modo de historia y el de versus. Pero bueno, pasemos a lo más importante del juego, el *gameplay*; y es que se dijo que gracias al revolucionario control, podremos, además de mover de manera más libre e intuitiva a nuestros personajes, marcar los movimientos especiales del anime tal cual lo haría **Goku**, por ejemplo; sí, vas a tener que realizar los movimientos como el Kame-Hame-Ha con tu control en la mano, lo cual se cree te adentrará mucho más al juego. En el momento de escribir la nota no contábamos con imágenes, pero es casi seguro que, de confirmarse, para julio ya te tengamos fotos y más información acerca de este juego.





Pero sólo nos preguntamos una cosa: ¿para la Fusión será necesario realizar el baile?

Se confirma nuevo Castlevania





Como oportunamente les informamos el mes pasado, Konami ha confirmado que se encuentra trabajando en un nuevo título de la saga **Castlevania** para Nintendo DS. Si recuerdan, uno de los rumores era que **Alucard** podría ser protagonista de la historia, pero ahora que tenemos datos oficiales, podemos decirles que no será así, y que se trata de una historia totalmente nueva. Todo tomará lugar durante la Segunda Guerra Mundial, cuando un par de vampiresas quiere reunir a toda costa el poder suficiente para regenerar el castillo de **Drácula**; pero no les será nada fácil hacerlo, porque dos nuevos personajes entrarán en acción: **Jonathan Morris** y **Charlotte Orlean**; cada uno tiene cualidades distintas; por ejemplo, **Charlotte** es una chica muy buena en la magia, mientras que **Jonathan** tiene más experiencia como cazavampiros. Del *gameplay* sólo se sabe que podrás controlar a ambos personajes al mismo tiempo, para que dependiendo de la situación puedas elegir un mejor plan. Se cree que ahora no habrá tanta interacción con la pantalla táctil, debido a que la gente de Konami quiere que no haya tantas pausas en la aventura, y que ésta sea muy dinámica.

La verdad, por todo lo mencionado, este nuevo Castlevania, que llevará el subtítulo Portrait of Ruins, será uno de los más esperados para este fin de año, cuando se tiene previsto que salga a la venta; el próximo número, dentro del reporte del E3, esperamos traerles más noticias de este excelente título.



¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Lo más peleado

Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Piel canela / Natalia y la Forquetina	CANELA

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

lo nuevo

	CLAVE
Yo te diré / Miranda!	YO
Déjalo ir / Benny	DEJALO
Piel canela / Natalia y la Forquetina	CANELA
Talk / Cold Play	TALK
One way ticket / The Darkness	TICKET
Precious / Depeche Mode	PRECIOUS
Acompáñame a estar solo / Ricardo Arjona	ACOMP
Por ti / Belanova	PORTI
Está llorando mi corazón / Beto y sus Canarios	ESTA
Para que vuelva contigo / Grupo Pesado	VUELVA
¿A donde estabas? / Intocable	ESTABAS
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

lo más in

	CLAVE
Nada de esto fue un error / Coty	ERROR
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Loco por ti / Victor García	VICTOR
La rana loca / Axel F.	FROG
Tú de qué vas / Franco de Vita	FRANCO
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Tripping / Robbie Williams	TRIP

cine y tv

	CLAVE
Harry Potter	POTTER
Los locos Adams	ADAMS
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	HAKUNA

hits

	CLAVE
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Yeah / Usher	YEAH
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Mi credo/ K-Paz de la Sierra	MICREDO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Hung up / Madonna	HUNG
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Ass like that / Eminem	ASS
Girl / Beck	BECK
Día de enero / Shakira	ENERO
Himno del America	AMERICA

no te pueden faltar

	CLAVE
No te apartes de mí / Yair	APARTES
Advertising space / Robbie Williams	SPACE
Me entrego a ti / Ha-Ash	ENTREGO
Cool / Gwen Stefani	COOL
We be burnin' / Sean Paul	BURNING
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI YO NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO YO NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI YO
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

Juegos destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Ahorcado — clave: AHORCADO



Crucigramas — clave: CRUCI



Sudoku — clave: SUDOKU



Lineas — clave: LINEAS



Mobile Grand Prix — clave: FUNO

Solitario — clave: SOLITARIO



Bolas — clave: BOLAS

Sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	ARANAS
GRITO	OYEMIAMOR	ERUCTO1
SUPERERUCTO	FUTBOL	METRALLETA

envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: $13 + IVA. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Nos vamos al mundial
Nos vamos al mundial
Nos vamos al mundial

	CLAVE
Si se puede	SISEPUEDE
Si se pudo	SISEPUDO
Nos vamos al mundial	NOSVAMOS
México... México...México	MEXICO

Nuevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood

















HILTON · HUDSON · ANISTON1 · CAMERON · ELECTRA · HALLE

envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SÓLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión



PIROPOS
envía CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA
envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE
envía CN CINE al 21111



BROMAS
envía CN BROMA al 21111



CHISTES
envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS
envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA.

PIROPOS PERSONALIZADOS
envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $5 + IVA.



CHISTES
envía CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS
envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA
envía CN MASCOTA al 41111





BOLA MÁGICA
envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $3 + IVA.





NOMBRETONOS

NUEVO

¿Quieres tener tu propio tono personalizado?

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111

Ejemplo: CN TECNO LILIANA

CLAVE: RAP, REGGAETON, TECNO

Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

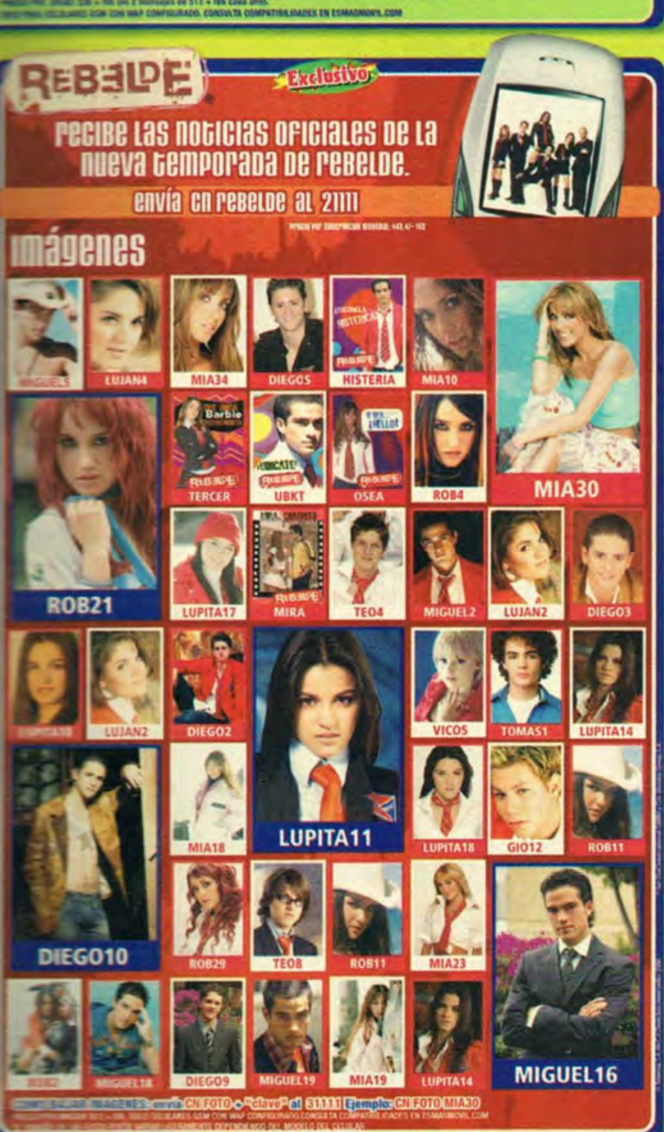
Hot news Luchas

ENVÍA CN LUCHAS AL 21111

solo para fans

¡¡Atrapa todas las Noticias del cuadrilátero en tu celular!!

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA.





consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com



Log@in

Por Toño Rodríguez

En esta ocasión tenemos información muy variada. Te quiero recomendar un título para Nintendo DS que te ayudará mucho, una página en Internet para que la visites y veas algunos videos interesantes, nuestro reporte en línea de todo lo ocurrido en la Electronic Entertainment Expo y el festejo de los 10 años de Pokémon al que le dedicamos el "¿Qué hay dentro de..?".

SU DOKU adictivo desde el momento en que comienzas

Una vez que jugamos **Brain Age** y el bonus que incluye esta versión para América, no pudimos dejarlo. Como lo hemos mencionado, **SU DOKU** es un fenómeno. En Club Nintendo realmente te recomendamos este juego para tu NDS; si quieres pasarte horas entretenido, esta es la opción.



Brain Age es un juego diferente que pondrá a trabajar tu cerebro, con retos confusos y simples que con la presión del tiempo no lo parecerán.



Entérate de todo lo que ocurrió en el E3

Club Nintendo estuvo ahí y tiene todos los detalles del evento más importante y esperado del año en cuanto a videojuegos se refiere. Una página en Internet dedicada al evento con audios, videos e imágenes de las noticias más importantes, y archivos que puedes descargar a tu computadora. Todo esto te servirá como complemento al reporte previo que leerás unas cuantas páginas más adelante, claro, sin dejar de mencionar el número de julio, que será dedicado en su mayoría a la lista de títulos de lanzamiento de todas las compañías para el Nintendo GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance y Nintendo Revolution.

La información más completa sólo en Club Nintendo. Visita:

http://www.clubnintendomx.com/e3

Los anuncios de televisión para los títulos del Nintendo DS en Japón

Si no conoces la página oficial del NDS de Nintendo Japón, te invito para que le des una visita; de entrada te digo que está en japonés entenderle, pero tiene muchas cosas interesantes. Ingresa en la sección de galería y checa estos anuncios de TV.

http://touch-ds.jp/mediagallery



10th ANNIVERSARY POKÉMON®

A 10 años del inicio de este fenómeno

Para conmemorar este gran acontecimiento, se ha iniciado una gira alrededor de los Estados Unidos llamada *Journey Across America*. En estos eventos se realizan torneos y cada ciudad tiene sus ganadores; además, los asistentes pueden descargar a Celebi, demos para su Nintendo DS y comprar los productos conmemorativos.







Las batallas para calificar al campeonato nacional son intensas; competidores en dos categorías se enfrentarán por un lugar en la final a realizarse en la ciudad de Nueva York.

El **Pokémon Trading Card Game** también es parte del show, ya que el equipo que está a cargo imparte cursos breves para todos aquellos que no saben jugarlo.



Dawn of Sorrow es uno de los mejores títulos del Nintendo DS y no dudamos que la próxima entrega (foto de la derecha) lo supere después de la experiencia de Konami en la programación de juegos y el uso del Stylus.

¡Qué onda, **Dr. Mario**! Te quiero felicitar por esta sensacional revista que adquiriré mes a mes de aquí hasta la eternidad. Tengo una duda un poco incómoda: ya ven que uno se puede confiar de lo que dicen en Internet. Hace poco vi una noticia en una página -supuestamente confiable- que decía que Eidos Interactive pronto lanzará el juego **Tomb Raider Legend** para las consolas de Nintendo y su lanzamiento se espera para finales del verano de este mismo año. ¿Es cierto este notición?

Daniel Boy
Vía correo electrónico

Para gusto de muchos –incluidos nosotros-, Eidos anunció que la escultural aventurera conocida como Lara Croft nos deleitará con sus intrépidas hazañas en el Nintendo GameCube para finales de este año con Tomb Raider Legend. Si recuerdas, Lara sólo había aparecido en el Game Boy Color y en el Game Boy Advance, y siendo sincero, dichos títulos eran bastante mediocres, siendo Tomb Raider: The Profecy (GBA) el mejor de ellos al mostrar un ambiente más acorde con el visto en la serie original; pero ahora con el potencial del GameCube bien utilizado, estamos seguros de que Ms. Croft tendrá un juego digno de su categoría.

Hola, Mr. **Mario**. Le quería preguntar sobre algunas cosas que están rondando por mi mente y son éstas:

1.- ¿Cuándo saldría la serie de **Naruto** en TV y sus respectivos juegos? Porque se ven suaves y quisiera verlos.

2.- ¿Es posible que si el **Resident Evil DS** tiene buenas ventas, el equipo que lo desarrolló pueda hacer uno nuevo para el DS?

3.- ¿Más o menos por qué fechas saldría el Nintendo DS Lite en América?

4.- ¿Cuándo saldrá algún anuncio de **Castlevania DS 2**?

Jorge Ogarrio
Vía correo electrónico

Muy suaves, diría yo, Jorge. En estos momentos ya hay dos versiones disponibles, una para GCN (Naruto Clash of Ninja) y otra para GBA (Naruto Ninja Council) y próximamente llegarán otros dos para seguir con la euforia causada por este personaje. En TV no sabría decirte, eso depende de las televisoras o de los canales de paga, pero es claro que no deben de tardar en aparecer.

Si se vende bien, es probable que Capcom decida hacer otro *remake* o mejor aún, una nueva versión exclusiva para el NDS. La verdad Deadly Silence les quedó superbien, así que estaremos pendiente de nuevos anuncios por parte de la compañía. Cambiando de tema, la nueva versión para el Nintendo DS está pensada para ver la luz a finales de este 2006 o en los albores del próximo año y, al parecer, sigue la línea de Dawn of Sorrow. Para más información, checa la sección "Extra" de esta misma edición.



Desde su lanzamiento en 1996, la serie de **Lara Croft** no había pisado las plataformas caseras de Nintendo. Esperemos que esta no sea la última vez, ya que sería interesante verla en el Nintendo Revolution.

¡Quihúbole mi doc! ¿Muchos enfermos? Primero que nada los quiero felicitar por su excelente revista y aprovecho para hacerte unas preguntas:

1.- Nintendo ha afirmado que **Super Smash Bros. Melee** llegará al **Wii**; ahora bien, ¿de pura casualidad no saben si estará disponible **Sonic?** E[...] que eso me fascinaría.

2.- Tengo un Nintendo DS [...] quisiera que mis **Nintendog[s]** conocieran a otros. Mi pregun[...]ta es si Nintendo agregará **Nintendogs** a la lista de juego[s] Wi-Fi.

3.- No tengo Internet inalám[...]brico y necesito saber si por [...] menos puedo jugar con mi D[S] en área local.

4.- Estaba buscando informa[...]ción para el conector USB d[...] NDS en store.nintendo.co[...] y chequé los protectores d[...] pantalla y dicen que éstos n[...] se pueden cambiar por otro[...] y que si está rayada la pantal[la] *táctil necesita un repuesto.*

Esas son todas mis pregunta[s] y me gustaría que publicara[n] por lo menos algunas. Gracias

Carlo[s]
Vía correo electrónic[o]

Pues sí, mi estimado Charl[y]. Con esto del E3 han surgid[o] muchas dudas y ha llegad[o] el momento de responderla[s]. ¿Sonic? No creo, en prime[r] lugar por cuestiones de licen[...]cias, ya que Nintendo solamen[...]te ha incluido personajes d[e] sus propios juegos para SSB. En cuanto a Nintendogs, n[o] se ha dicho nada más desde e[l] lanzamiento de las tres versio[...]nes originales; sería divertid[a] una modalidad on-line, per[o] sólo el tiempo dirá; por ahor[a] no hay nada oficial.

El Nintendo DS no necesi[...]ta Internet inalámbrica par[a] jugarse en modo local. L[o] único que requieres es que tus cuates estén cercanos a ti y






que el juego en cuestión sea compatible ya sea con una tarjeta o varias para el *multiplayer*. Pero si quieres entrar a los juegos en Wi-Fi, es definitivo que sí te hará falta la conexión a Internet inalámbrica. Por último, no comprendí bien tu cuarta pregunta; supongo que te refieres a las micas que vienen de fábrica; pues bien, ésas sí deben ser cambiadas si se te rayan y muchas veces –si el daño es considerable- requerirá que repongas la pantalla por completo. Te recomiendo que compres unos protectores para ambas pantallas; son baratos y previenen el desgaste de las mismas.

Hola, **Mario** y todos los miembros de Club Nintendo! Es la primera vez que escribo y quisiera ver si me pueden responder estas preguntas.

1.- Quiero saber si el juego **Fullmetal Alchemist: Dual Symphaty** va a estar disponible en Latinoamérica, porque en Estados Unidos no lo pude encontrar.

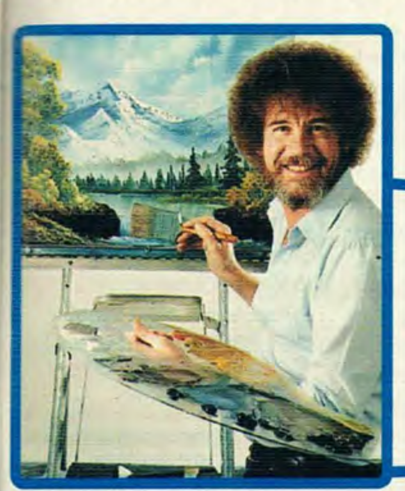
2.- ¿Es cierto que van a sacar versiones de **Pokémon** para el Nintendo DS? Una de ellas creo que se llama **Diamond**, la otra **Pearl** y la otra **Ranger.** ¿Es eso cierto?

3.- Cuando uno se conecte al Wi-Fi, aparte de jugar, ¿se podrá usar un *chat* dentro del juego ya sea en salas de espera o algo?

4.- Con respecto a **Pictochat**, ¿hay información de habilitarlo en el Wi-Fi?

José Alfredo Arce
Trujillo, Perú

Quihúbole, Pepe. De **Fullmetal Alchemist: Dual Symphaty** (Nintendo DS) no se ha mencionado si llegará a nuestro continente –de norte a sur-, pero no lo encontraste porque aún no sale. La fecha estimada para Japón es a finales de julio, y para América seguramente tardará algunos meses, así que calcúlale para octubre o noviembre; de cualquier forma, aquí te mantendremos al tanto por si Bandai decide publicarlo antes o anuncia algún retraso. Con respecto a tu segunda pregunta, sí, Nintendo anunció hace tiempo esos títulos de **Pokémon** y de hecho ya están disponibles en Japón desde marzo; sin embargo, no se ha puesto una fecha definitiva para su arribo a América. Esta nueva historia es un poco diferente al concepto de entrenador **Pokémon** de siempre y se basa en la película de **Pokémon Ranger**. El Wi-Fi es Internet inalámbrica y por ello es posible chatear en voz o texto, siempre y cuando tengas el software adecuado para disfrutar del servicio. Si recuerdas, con **Metroid Prime Hunters** ya puedes sostener conversaciones con otros usuarios mientras estás en la sala de espera e incluso -si así lo prefieres- mandar mensajes de texto. Cada vez la tecnología avanza más rápido y no dudamos que esto se vuelva un estándar en el futuro. **Pictochat** fue diseñado para comunicarte de forma local y no mundial, así que por ahora sólo podrás chatear con tus cuates cercanos, así que te recomendamos que uses los beneficios de **Metroid** si quieres una opción de transferencia de voz.



Todo lo que se diga sobre este título es mera especulación, pero a grandes rasgos creemos que será algo parecido a **Mario Paint** o más profesionalmente, a una versión ligera del Adobe Photoshop.

Oye, **Mario,** ¿qué onda con el juego de **Bob Ross** del que está corriendo un rumor en Internet? ¿Sí es cierto, o es otra forma de las típicas farsas que salen en la red?

Miguel Cuenca
México

Primero pensé que era una broma por parte del *April Fool's Day*, pero después de un rato, comprobamos que efectivamente, el icono de la pintura en televisión será homenajeado en un videojuego diseñado para el Nintendo DS y posiblemente **Wii. El Placer de Pintar con Bob Ross**, como se le conoció en español a su programa de TV, nos pondrá a prueba con las técnicas de pintura más emotivas a las que el artista de peinado afro nos tenía acostumbrados. Sin duda esto será algo fuera de lo común y aprovechará notablemente el *Stylus* del Nintendo DS o el control del **Wii**. Aún no se cuenta con un distribuidor para este proyecto, pero no dudamos que pronto alguien se apunte.

PREGUNTA DEL MES

Red Steel, el primer título oficial para Wii

Saludos editores de la mejor revista de Nintendo en América Latina. Les escribo para preguntarles cuándo podremos saber más sobre el juego **Red Steel** que está desarrollando Ubisoft para la consola **Wii**. Les pregunto esto porque en una revista estadounidense aparecieron las primeras imágenes y quedé realmente impresionado y la verdad quisiera aprender más sobre este título. De antemano gracias y felicidades por su excelente trabajo.

Jorge San
Guadalajara, México

Red Steel se colocó como uno de los primeros títulos presentados oficialmente para el Nintendo Revolution -por parte de una licencia externa- del que vimos imágenes definitivas. Dicho título estuvo dentro de la sala de exhibición de Ubisoft en el E3 de este año y la verdad, jugarlo es una experiencia mucho mejor a lo que nos habíamos imaginado. Si quieres una probatida de cómo se podría jugar, entra a la página oficial del juego en www.redsteelgame.com de hecho, en nuestro tradicional reporte del E3 de julio, les presentaremos todos los pormenores de éste y otros títulos importantes que se presentaron para la consola de siguiente generación de Nintendo. Así que no te pierdas la próxima edición: va a estar repleta de noticias y juegos que ni siquiera te esperabas.



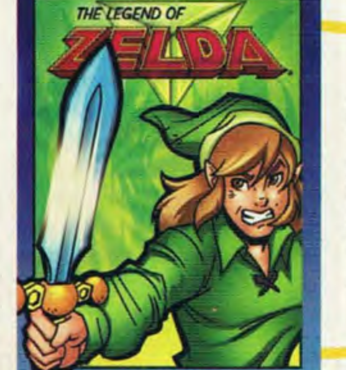





Hola, **Dr. Mario**, ¿cómo va todo por allá? Bueno, escribo para preguntarte dos cosas:
1.- ¿Cuándo saldrá en México el juego **Black & White** para el Nintendo DS?
2.- ¿Existe algún anime de **The legend of Zelda**? Porque he visto varias imágenes de **Link** que parecen ser de algún anime y en todas sus facetas es la misma (sobre todo la imagen de la revista de marzo en la página 28, en la parte inferior). Quisiera saberlo ya que soy un gran fan de **Zelda**. Bueno, espero que me respondan. Gracias de antemano y recuerden: "Nintendo Rules".

Alejandro "El Sipo"
México, DF

Así es. Majesco planea revivir el clásico título de simulación bajo el nombre **Black & White: Creatures**, dándole un nuevo enfoque para explotar las ventajas del Nintendo DS. La nueva adaptación contará con diversos modos de juego, destacando Creature Pen, Creature Battle Multiplayer y un minijuego llamado Creature Dance mini-game. Aún no se conoce una fecha de lanzamiento específica, pero esperamos que salga para finales de año.
¡Claro que hay una animación de **The Legend of Zelda**! Les hemos hablado mucho de ello en números anteriores, pero va de nuevo. Hace algunos años salió una serie de 13 capítulos que acompañó al **Super Mario Bros. Super Show** y, para fortuna de muchos, ya hay una edición completa en DVD. También hay otras animaciones en DVD como **TLOZ - Havoc in Hyrule** y **TLOZ - Ganon's Evil Tower**, así como también una serie de cómics por parte de Valiant y Golden Books. Si eres un verdadero fan, no te los puedes perder.



Los 13 capítulos de **The Legend of Zelda** no son los mejores del mundo, y de hecho su trazo es bastante burdo al igual que los efectos sonoros, pero aun así, es una pieza de colección que nos emocionó hace más de una década.



Hola al mejor lugar de información de videojuegos en todo el mundo y hola a ti también, **Mario**. Oye, quiero hacerte una pregunta: ¿en todas las revistas viene un póster? Por favor quiero saberlo, y otra pregunta más: ¿**Super Mario Strikers** se puede jugar de cuatro jugadores?

Luís Alberto Taveras García
República Dominicana

¡Qué tal, Beto! Generalmente incluimos un póster doble seis veces al año, por lo que no te preocupes si hay meses en los que no lo encuentras. Recuerda que si tienes sugerencias de póster, nos las puedes enviar a nuestro correo electrónico. El título **Super Mario Strikers** sí se puede jugar entre cuatro personas, pero sólo una controlará al capitán mientras que las demás se encargan de los hongos o **Koopas** (éstos sí forman parte del mismo equipo); si están en un partido de 2 vs. 2, el personaje puede rotarse al presionar el botón de cambio de jugador; así cualquiera del equipo tendrá la oportunidad de realizar tiros de fantasía.

Hola, amigos de Club Nintendo, quiero preguntarles sobre el juego **RE5** que supuestamente va a salir para XBOX 360 y PS3, pero no para el **Wii**. Esto lo digo porque aunque ustedes dicen que no hay que guiarse por lo que se publica en Internet porque puede ser sólo un rumor, les digo que esto lo saqué de una entrevista al productor de "**Resident Evil: Deadly Silence**", Minoru Nakai, que ha declarado que no habrá "**Resident Evil 5**" en **Wii**. Si esto es cierto, entonces fue mentira eso de que todo juego de **RE** saldría para las consolas de Nintendo como lo expresó Capcom. Me despido de ustedes. ¡Chau!

Júnior Cornelio Rivera
Lima, Perú

Minoru Nakai comentó para una página francesa que no se tenían planes concretos de crear una versión de **Resident Evil 5** para el **Wii**, esto en parte porque el juego no utilizaría las innovaciones del polémico control y por el momento no tienen planeada una nueva reestructuración de la saga –en cuanto a forma de juego-, ya que recientemente lo hicieron para **Resident Evil 4**. Sin embargo, dejó abierta la posibilidad de que se produzcan otros capítulos de la saga o de distinta franquicia para la nueva generación de Nintendo. Esto quizá no sea definitiv y tal vez Capcom cambie d opinión, pero eso está direc tamente en sus manos; ojalá que los fans de **Resident Evi** y Nintendo no nos quedemos sin la quinta entrega.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc. éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Realiza tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Sergio Pelayo; Guanajuato, Gto.
Stephania Resillas; México, DF.
Alberto Montemayor; Reynosa, Tamps.
Ernesto Segura; Culiacán, Sinaloa.
Federico Cruz; Xalapa, Veracruz.
Gabriela Valencia; Maipu, Chile.
Luis Pérez; Cd. del Carmen, Campeche.
David Martínez, Palmira-Valle, Colombia.



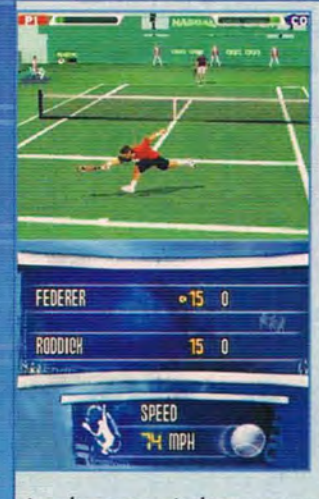
El rombo de la portada
Rombito cocinado a la flama en el mes de mayo.

GAMEVISTAZO

TOP SPIN 2

2K SPORTS

El deporte blanco no sólo llegará al Game Boy Advance, porque también hará su aparición en el Nintendo DS mediante el título **Top Spin 2**. Esta serie es considerada como una de las mejores en ese deporte (aunque no al nivel de **Mario Tennis**), por lo que despertó gran expectación desde su anuncio para consolas portátiles, sobre todo tomando en cuenta que el gameplay se tendría que adaptar. En números pasados te hablamos de la versión de GBA, pero ahora toca el turno a la adaptación de Nintendo DS.



Elige tu raqueta

Para poder participar en los diversos modos de juego (más adelante te platicaremos de ellos), tienes la opción de elegir entre bastantes tenistas profesionales, como Guillermo Coria, Carlos Moyá, Venus Williams o María Sharapova, con lo que se logra mayor emoción en los partidos; pero, aun así, si no te cae bien ninguno de los jugadores que se incluyen, no te preocupes, pues dentro de la opción de Carrera puedes crear a uno totalmente desconocido y llevarlo poco a poco, hasta que sea capaz de enfrentar a los ubicados en los primeros lugares del mundo.



¡Eleva la bola!

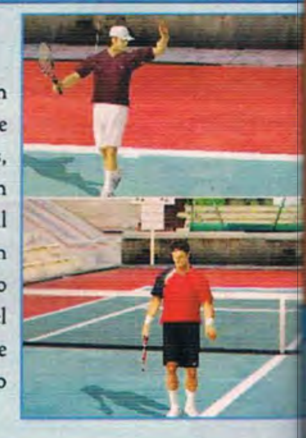
El control es bueno; mueves al personaje por la cancha con el Pad, y con los botones frontales realizas diferentes tipos de disparos, como las "dejaditas"; con L y R ejecutas devoluciones más precisas, pero debes calcular muy bien el momento en el que la pelota llegará a ti para no "abanicar". Si eres observador, habrás notado que no hemos mencionado nada de la pantalla táctil, ¿verdad? Y pues no es porque lo dejemos para el final, sino que los programadores no la utilizaron para nada; sólo la usas en los menúes, pero en el juego para nada. Hubiera sido interesante ver su aplicación para pegarle a la pelota, o ya de menos para mover al tenista, y es que la verdad sí es una opción desperdiciada.





¿Qué tan bueno te crees?

Si no te sientes muy preparado que digamos para iniciar en un partido de eliminatoria, lo ideal para ti es el modo de exhibición, donde puedes practicar todos tus movimientos, comenzando por el saque, ya que es ahí donde se marcan las diferencias. Una vez que estés listo puedes entrar al modo de Torneo; aquí competirás contra varios tenistas en eliminatorias directas por ver quién es el mejor de todos (¡no me digas!)... Pero lo interesante está en que la duración del torneo tú la determinas, o sea, puedes decidir si juegas desde octavos de final o algo ya más directo, sólo entre cuatro participantes.



Únete al grupo mundial

Por obvias razones, se juega mucho mejor esta versión que la de GBA, pero aun así sentimos que pudo quedar mucho mejor, porque el hecho de que se hayan ignorado todas las ventajas del sistema le resta varios puntos; lo único que sí aprovecharon es la conectividad, ya que podrás jugar hasta con cuatro personas más al mismo tiempo en partidos amistosos. En resumen, **Top Spin 2** es un buen juego, y a los que gustan de este deporte les agradará mucho. Esperemos que para una futura secuela se tomen en cuenta todos los detalles que les mencionamos para que en verdad lleven este deporte a otro nivel.





Para quien no sepa, **Top Gun** es el nombre de una película superpopular en su tiempo. Hablamos de por allá de la época de los años 80, en la que el tema central son los combates aéreos. Su primera aparición en consolas Nintendo fue en el legendario NES, y de ahí se han realizado varias adaptaciones, pero ninguna ha resultado realmente buena. Por tal razón, Taito eligió el Nintendo DS para esta nueva aventura sobre aviones, ya que gracias a sus capacidades especiales, sobre todo las táctiles, podría darle lo que siempre necesitó esta franquicia: dinamismo.



Destruye todo a tu vuelo



El estilo de juego es el de un shooter, o sea, eliges una nave y avanzas a través de varios niveles, terminando con enemigos tanto aéreos como terrestres, lo que añade bastante reto y no lo vuelve repetitivo o predecible. Para lograr tu objetivo, tienes a tu disposición varias armas, como las pistolas, que te son de gran utilidad con enemigos que se muevan rápido; por otro lado, también existen misiles, que pueden destruir casi lo que sea con un solo impacto, aunque te recomendamos guardarlos para cuando realmente estés en problemas.

Prepara, apunta, ¡fuego!

La acción de este juego la podemos observar en la pantalla superior, moviéndose a 60 frames por segundo; todos los detalles como montañas y océanos los podremos ver de gran manera, todo con la intención de que podamos planear una buena estrategia conforme veamos que los enemigos se aproximan, y no cuando los tengamos enfrente. La pantalla táctil tiene la función de radar, además de que nos permite cambiar la perspectiva del juego, ya que en ocasiones será preferible ver todo lo más lejos posible. Hay momentos específicos de la aventura en los que tienes que aterrizar, lo cual puede resultar un poco complicado, para ello se ha implementado un "*target*", que te indica exactamente el área en la que debes dejar tu nave.





Decide quién es el mejor piloto





Además del modo principal de historia, contamos con uno *multiplayer*, que sin lugar a dudas se convertirá en el mayor atractivo después de que lo termines, ya que pueden jugar hasta cuatro personas de manera simultánea, con una o varias tarjetas de juego. Los escenarios no pierden para nada su calidad al disfrutarse de este modo, y gracias a la movilidad podrás realizar maniobras muy vistosas como colocarte detrás de algún oponente con un giro de 180 grados o descensos a gran velocidad para esquivar los ataques; en fin, tu imaginación es el límite.

Feliz aterrizaje





Muchos de nosotros no tuvimos la oportunidad de ver la película, pero eso no afecta para nada el que puedas o no disfrutar de este título; es un gran *shooter*, como tenía un rato que no veíamos uno, y lo mejor es que como se le han aportado toques de estrategia, te mantiene muy entretenido intentando cumplir con todos los objetivos de cada misión. Vale bastante la pena que le des una oportunidad, no te vas a arrepentir, y mucho menos si tienes con quién jugar el modo *multiplayer*.

REPORTE3



Con el mismo entusiasmo que un náufrago espera que aparezca un barco en el horizonte, así estábamos todos nosotros momentos antes de que Nintendo abriera las puertas del Kodak Theatre para iniciar lo que será la nueva tendencia en los videojuegos; una era donde la necesidad de gráficos espectaculares se verá minimizada por la práctica y completa nueva forma de vivir los juegos de video por parte de Nintendo. ¿Te imaginas ser tú quien haga los movimientos para combatir a un enemigo en un duelo de espadas, o controlar el *swing* dentro de un partido de tenis? Pues eso es parte de lo que vimos en la conferencia previa al E3, y créenos, la nueva generación Wii nace este año.











Como detalle adicional, Nintendo nos presentó una pequeña bocina que se ubica en el centro del control del Wii, la cual lleva la función de ambientar los sonidos que se generen en el momento; por ejemplo, cuando usas el arco, escucharás cómo sale disparada la flecha, o cómo se incrusta en la armadura del enemigo. Esto sí que es creatividad y ganas de poner en un nuevo horizonte a los videojuegos. Quizá sea un pequeño detalle, pero en conjunto con el rumble y la detección de movimiento forman algo que va a redefinir el concepto de videojuego.



Wii™

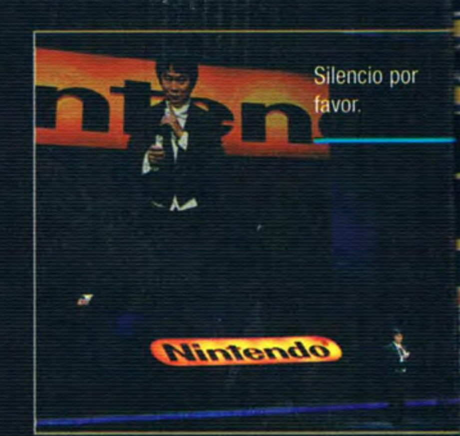
Nintendo, tú y yo

Playing is Believing

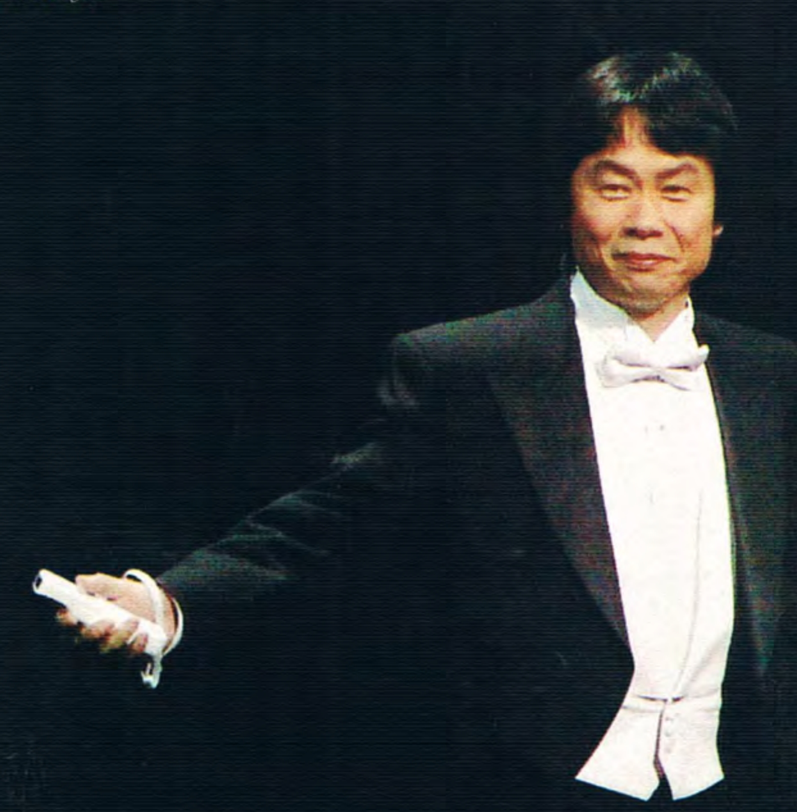
Para muchos, el nuevo sistema de Nintendo puede resultar sencillo a primera vista; pero no es lo que hay en el exterior lo que cuenta, sino lo que esta pequeña consola significa para la nueva era de los videojuegos. Reggie Fils-Aime entró al escenario para reafirmar que quien esté en busca de la nueva generación visual se encuentra en el lugar equivocado; este salto de una generación a otra consiste en cómo se juega y no en cómo luce; en la facilidad que tendrán todos aquellos que nunca en su vida han tocado un control y que ahora, sin temor a historias complejas o formas extrañas de juego, podrán vivir una experiencia fantástica al darse cuenta de lo divertido y sencillo que es poner el control de Wii en sus manos e iniciar el juego. Respecto a esto, Reggie mencionó que es sumamente común que en nuestra familia o círculo de amigos todos tengamos contacto con la televisión, una película o un libro; pero no ocurre lo mismo en los videojuegos, ya que mucha gente no los usa porque lo primero que ven es una cantidad descomunal de botones y palancas. Ahora esto va a cambiar y ya no seremos los jugadores... sino "Nosotros los que jugamos".

¡La orquesta de Miyamoto!

Fotos: Toño Rodríguez



Silencio por favor.



Con la sencillez que lo caracteriza, Shigeru Miyamoto entró al escenario para deleitar a los asistentes con una orquesta virtual que dirigió con un control de Wii en la mano, para después dar pie a una demostración de cómo se juegan algunos de los títulos que supieron aprovechar las ventajas de tener un control tan versátil como el de Wii.

El maestro Miyamoto se prepara para iniciar el concierto de Nintendo.

Primero vimos **Excite Truck**, un juego de carreras de camionetas a campo traviesa que a simple vista no tiene nada de espectacular, pero donde todo toma un giro de 180 grados cuando te percatas de que se maneja poniendo el control en posición de volante, y así disfrutar de una experiencia casi real al conducir. Luego el reflector se movió hacia la derecha, para resaltar las acciones de otro demostrador que realizaba sus mejores movimientos en **Red Steel**, el multimencionado título de Ubisoft, donde no sólo dominarás las mejores técnicas para apuntar y disparar un arma, sino que además te convertirás en un digno contendiente en el uso de la katana, al ser tú mismo quien defina la dirección y posición de tu arma durante el combate.


Satoru Iwata muestra el control de Wii, como podemos ver en las nuevas imágenes, este cuenta ya con una bocina intregrada. Una sorpresa más de Nintendo.


Wario sigue llenando sus bolsillos de billetes, y al conocer las ventajas del Wii, rápidamente se puso a chambear para traernos otro de sus populares títulos de la saga **Ware (WarioWare: Smooth Moves)**. Si te gustó la versión de Nintendo DS, espera a que tengas en casa su nueva edición que te pondrá a ejercitarte con una nueva oleada de minijuegos.



El nuevo título de **Zelda** estará disponible para el Wii y en el Nintendo GameCube.



Zelda fue de los más aplaudidos, en esta imagen vemos que ya esta muy adelantado el juego. Además, vimos algunas funciones que tendremos en la versión de Wii.

The Legend of Zelda... ¡Tú eliges cómo jugarlo!

Hace unos cuantos meses, Nintendo había comentado sobre la posibilidad de que el esperadísimo título **The Legend of Zelda: Twilight Princess** podría incluir algunas innovaciones para jugarse mediante el control del Wii. Sin embargo, nuestras dudas –y seguramente las tuyas- fueron despejadas por completo. Efectivamente, **Twilight Princess** usará el control del Wii, y en sí todas sus capacidades, pero esto será para una edición enfocada para dicha plataforma. Habrá momentos impresionantes que le sacarán el máximo provecho posible al control, como por ejemplo, en el momento de apuntar y disparar, que básicamente es de la misma forma que en un FPS. Además, como en **Red Steel**, tú podrás controlar los movimientos de **Link** para que te sientas aún más dentro de la historia de Hyrule.

Muchos podrán pensar que Nintendo no tiene más que ofrecer para sus consolas veteranas (GameCube y Game Boy Advance), pero están en un gran error. El hecho de que la compañía asiática no mostrara sus juegos para dichas consolas en el Kodak, no significa que ya formen parte del pasado, sino que Nintendo quiso enfatizar en el futuro de los videojuegos, que es lo que tanto nosotros como tú, esperabamos ver. Sin embargo, todavía hay varios lanzamientos para ambas plataformas, pero de ellos te platicaremos en nuestra edición de julio.


Antes de que pienses que Nintendo dejó a un lado a los poseedores del GameCube, te confirmamos que **The Legend of Zelda: Twilight Princess** también saldrá para esta plataforma. Lo interesante es que ambas versiones (GCN y Wii) estarán disponibles el mismo día para América.

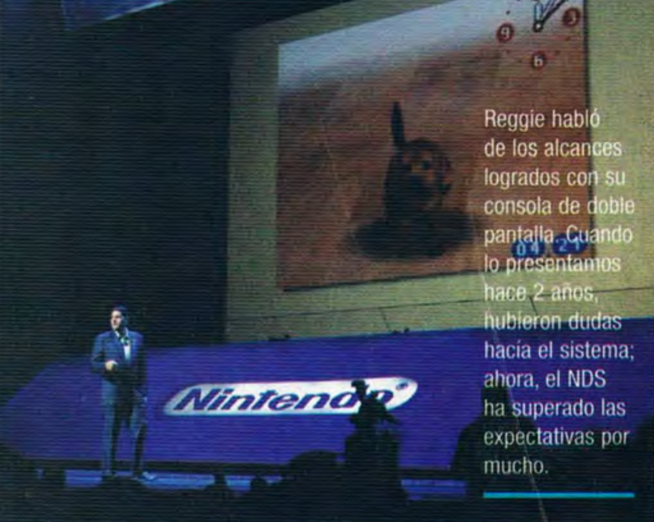
Red Steel – Ubisoft

En esta ocasión no sólo Nintendo, sino también los demás licenciatarios están trabajando arduamente para ofrecernos los mejores títulos para el lanzamiento del Wii. Como detalle especial, Xavier Poix, director de Estudio de Ubisoft, nos presentó de forma más completa **Red Steel**, uno de los títulos que se exhibieron en su booth. En este momento pudimos apreciar la facilidad con la que puedes controlar al personaje y lo práctico que resulta usar el control como apuntador. Uno de los detalles que nos llamó la atención fue el empleo de una opción que te permite detener el tiempo por unos instantes para poder ubicar perfectamente a tus objetivos antes de iniciar la balacera y así elimines la probabilidad de aniquilar a algún rehén. Los efectos de luz son dignos de remarcarse, ya que no sólo se encargan de reflejar sombras y hacer que los ambientes se vean realistas, sino que ahora incluso podemos ver un rayo de luz que atraviesa la tela de las cortinas después de un impacto de bala.

Viendo las imágenes y concepto de juego, podríamos decir que es algo parecido a lo que en su momento fue **Max Payne**, con sus diferencias en historia y modo de juego; pero lo que sí es seguro es que la oportunidad los creativos que quiera innovar en la forma de juego, encontrarán un camino que no había sido explorado.



La gente de Ubisoft Francia nos mostro el gameplay de **Red Steel**. Este es uno de los títulos más esperados para el lanzamiento de Wii.



Reggie habló de los alcances logrados con su consola de doble pantalla. Cuando lo presentamos hace 2 años, hubieron dudas hacia el sistema; ahora, el NDS ha superado las expectativas por mucho.

Al final de cuentas no importó quien fue el ganador, la diversión es el elemento principal de los juegos de video y Wii nos lo mantendrá presente.

Junto con el ganador de la promoción Nintendo y AOL, Reggie, Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto, en un encuentro de cuatro jugadores.

La fiesta



The Black Eyed Peas

Este fue el grupo que puso a bailar el lugar en el que fue la tradicional fiesta de Nintendo. No todo es trabajo en el E3.

Fergie de The Black Eyed Peas



¡¡¡Gana una de las 5 motos que PANCHOMÓVIL te regala!!!

Consulta las bases en: www.panchomovil.com

Regala un Tono

Envía la clave del TONO, agrega un espacio y los diez dígitos del teléfono a quien se lo regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGEL" ENVIA 4560860 5518123897 AL 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

MONOFÓNICOS

Busca la clave de la melodía que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo. EJEMPLO: "ANGEL" PARA NOKIA 1100 ENVIA 4560860 G1 AL 25888

POLIFÓNICOS $13.00 + iva

Envía la clave de tu TONO al 25888

TOP TEN

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560796	Volveré	K-paz de la Sierra
4561334	Cada vez	Lidia Ávila
4561340	Por tí	Belanova
4561349	Rompe	Daddy Yankee
4561351	Amor eterno	Christian Castro
4561352	J'en ai marre	Alizée
4561354	Si no estás conmigo	Cynthia y José Luis
4561355	Me entrego a tí	Ha ash
4561357	Volverte a amar	Alejandra Guzmán
4561359	Regresa a mí	Il Divo

EXITOS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560673	No	Shakira
4560663	La tortura	Shakira y A. Sanz
4561020	Nada fue un error	Coti, P. Rubio y J. Venegas
4561264	Suelta mi mano	Sin Bandera
4561265	No podrás	Moderatto
4561263	Noviembre sin ti	Reik
4560670	Yo quisiera ser	Reik
4560677	Por besarte	Lu
4560678	Soy rebelde	RBD
4560681	Sálvame	RBD
4560832	La camisa negra	Juanes
4560728	De reversa mami	El Símbolo
4560685	Quemándome de amor	Moderatto
4560860	Ángel	Yuridia
4560687	Víveme	Laura Pausini
4560905	Don	Miranda
4560694	Speed of sound	Coldplay
4560672	Muriendo lento	Belinda y Moderatto
4561269	Love generation	Bob Sinclair
4560669	Na na na (Mi dulce niña)	Kumbia Kings
4560684	No te apartes de mí	Yahir
4560664	La mano de Dios (Maradona)	Rodrigo
4561331	Ella y yo	Aventura & Don Omar
4561337	Acompáñame a estar solo	Ricardo Arjona
4561338	Detalles	Yahir
4561339	Día de enero	Shakira
4561341	Maldita primavera	Yuridia
4561342	Si tu amor no vuelve	La Arrolladora
4561343	Obsesión	Bobby Pulido
4561344	La más bonita de todas	El Compa Julián
4561345	Yegua	Babasónicos
4561346	Carismáticos	Babasónicos
4561358	Te hecho de menos	Chayane
4561266	Durmiendo con la luna	Elefante
4561329	Todo	Alejandro Fernández
4560742	Triste canción	El TRI
4561280	Lo que pasó pasó	Daddy Yankee

INTERNACIONALES

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560689	Hollaback girl	Gwen Stefani
4560690	Don't phunk with my heart	Black Eyed Peas
4560691	He wasn't	Avril Lavigne
4560766	Waiting for tonight	Jennifer López
4560695	Baby one more time	Britney Spears
4560671	Dragostea din tei	O Zone
4560693	PIMP	50 Cent
4560696	New York New York	Frank Sinatra
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4561267	Tripping	Robbie Williams
4561268	Hung up	Madonna
4560866	Wishing I was there	Natalie Imbruglia
4560829	Learn to fly	Foo Fighters
4560895	Gonna make you sweat	C+C Music Factory
4560896	Lost witness	7 Colours
4560853	Cordell	Cranberries
4560854	Save tonight	Cherry Eye
4560855	Lucky	Britney Spears
4560830	Killing me softly	The Fugees
4560887	Genie in a bottle	Christina Aguilera
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4560701	Murder on the dance floor	Sophie Ellis Bextor
4560702	Chiquitita	ABBA
4560821	Whenever	Shakira
4560824	Lets get loud	Jennifer López
4560888	Come on over	Christina Aguilera
4560889	I turn to you	Christina Aguilera

JUEGOS JAVA $13.00 + iva (SE REQUIEREN 2 MENSAJES) NEW



CLAVE: 4561066

Druid Adventure: NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6230, 6800, 3650, 7250, 6600, N-Gage. SONY ERICKSON T610. MOTOROLA C650, V300, V600.



CLAVE: 4561064

3D Specnaz: NOKIA 7650, 2650, 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6600, 6670, 6800, 7610, N-Gage. MOTOROLA C380. SIEMENS CX 65, SL65. SONY ERICKSON K500, K700.



CLAVE: 4561071

World Fighting Heroes: NOKIA 3650, 3100, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, 6020, 6230, 7260, N-Gage, 6600, 6620, 6670, 7610 SONY ERICKSON T610, K500, K500i, K700, K700i. SIEMENS C65, CF62, SL65, M65, CX65, C60, MC60, S55. MOTOROLA C385, C380, C650, V180, V220, V300, V400, V600.



CLAVE: 4561392

HighonSpeed: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3230, 3300, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, 6020, 3650, N-Gage. SONY-ERICKSON T610, K700.



CLAVE: 4561069

HidenCars: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6800, 6820, 7210, 7250, 3220, N-Gage. SONY-ERICKSON T610.



CLAVE: 4561529

Dominion: NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6230, 3650, 6800, 7250, 6600, 6670, 7610. SIEMENS C65, CX65, M65, SL65. SONY ERICKSON T610, K700, K700i. MOTOROLA V300, V400, V600.

Para los modelos que aparecen en color negro envía la clave como aparece. EJEMPLO PARA DOMINION EN NOKIA 3100, ENVIA: 4561529 AL 25888. Para los modelos MOTOROLA V300, V400, V600 SONY ERICSSON K700 agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO PARA DOMINION EN MOTOROLA V3, ENVIA: 4561529 G6 AL 25888

TONOS DE JUEGOS

CLAVE	CANCION
4560667	Zelda
4560713	Halo2
4560714	PacMan
4560715	Mario Bros
4560716	Final Fantasy XI
4560717	Tron
4560718	Donkey Kong
4560719	Ghostbusters 2
4560720	DigDug
4560721	Metroid
4560722	Tomb Raider
4560744	Alone in the dark

CINE Y TV

CLAVE	CANCION
4560704	20Th Century Fox
4560703	Quiero mover el bote
4560707	Mision imposible
4561300	X-Files
4560711	Harry Potter
4560705	Los locos Adams
4560710	Batman
4560712	Looney Tunes
4561262	Pink Panther
4560668	Beetlejuice
4560709	Siempre Cola
4560972	The Simpsons

GRUPERAS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560723	Bandido	Ana Bárbara
4560724	Mesa que más aplauda	Climax
4560726	El venao	Wilfrido Vargas
4560729	1 2 3	El Símbolo
4560730	Golosa	King África
4560731	Amor prohibido	Selena
4560732	La vida es un carnaval	Celia Cruz
4560756	Contra viento y marea	Intocable
4560757	Mi vida eres tú	Los Temerarios
4560760	Quítame ese hombre del corazón	Pilar Montenegro
4560774	Te quiero para mí	Dinastía de Tuzantla
4560782	Sabes a chocolate	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo
4560725	Sergio el bailador	Bronco
4560839	Fuiste mala	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo
4560682	Gasolina	Daddy Yankee
4560834	Vanidosa	Bobby Pulido
4560773	Huele a peligro	La Arrolladora
4560802	Loco por ti	Victor Garía
4560786	Aire	Intocable
4560791	Otra vez	Victor Garía



TONOS REALES $13.00 + iva

Busca la clave de la melodía que quieres ENVIA la clave de tu TONO al 25888

EQUIPOS COMPATIBLES: MOTOROLA E1, C650, E365, V180; NOKIA 3300, 6230, 6670, N-Gage, 7280, 7610, 6020, 6600, 9300, SONY ERICSSON S700i, S710, S710a, K700, K750i, K500, P800, P900, P910a, W800i, W900i, W950i, BENQ Z2, ALCATEL 757 LG MG150, SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300 PANASONIC VS2, VS3, X700, PANTECH PG1410, SAGEM myX8, SAMSUNG D500, SIEMENS SX1, para los modelos MOTOROLA C380, C384, E398, C650, C698p, V180, V220, V3, V300, V400, V400s, V555, V600 SONY ERICSSON J300, F500i agrega un espacio y la terminación G6. Para los modelos NOKIA 3200, 3220, 3230 Sony Ericsson Z800 agrega un espacio y la terminación G7. EJEMPLO PARA GUAJOLOTE EN NOKIA 3200, ENVIA: ... AL 25888

CLAVE	CANCION	CLAVE	CANCION
4560621	Chica sexy	4560645	Pasele marchanta
4560622	Gallego	4560646	Orillese a la orilla
4560624	Argentino	4561320	Oye José, dime Manuel...
4561314	Mi Gober Precioso	4560649	Trompeta
4561315	Chabuelo	4561322	Cabo resongon y General
4561316	Gato Benito	4561323	Pan y Chon Inditos
4561317	Gato Cucho	4560653	Risa pedorra
4561318	Papuch Contesta...	4560654	Lobito, lobito
4561319	Canito	4560655	Chica fresa
4560633	Burro	4560656	Pancho reggaeton
4561321	Demonio de...	4561324	Oye hijo contesta...(gallo)
4560638	El gas	4560954	Pásale brody
4560639	Hay camotes	4560955	Pin... chamaco
4560640	Pasele hay lugares	4560957	Punchis calcetin
4560641	Premio mayor	4560959	Tamales 2
4560642	Extra extra	4560960	Tel antiguo
4560643	Viene viene	4560969	$13 Bara bara

IMÁGENES

Envía la clave de tu imagen favorita al 25888

$13.00 + iva

Ejemplo: Envía 4560513 al 25888

EQUIPOS QUE SOPORTAN IMÁGENES A COLOR: PANASONIC G60, EB-X500, MOTOROLA C384, M501, E365, NOKIA 3200, 3220, 2600, 3100, 3120, 3300, 6100, 6020, 7250, 2651, 3595, 6230, 3650, N-gage, 6600, 7610, LG G4050, C1300, ALCATEL OT557, OT756, SAGEM myX-6, myX-7, LG MG200, L1400, SONY ERICSSON K300, K750, S700i, S710a, P910a, Z500, T610, K500i, Z600, Sendo S601, SAMSUNG SGH-X426, SGH-E316, SGH-S300, SGH-207L, SGH-E715. Para los modelos MOTOROLA C381, V180, V3, V300, V400, V600, SONY ERICSSON P800, P900, Z200, K700, agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO, ENVIA: 4560656 G6 AL 25888

BAJA TU ANIMANCHA











ANIMADAS















4560362 4561451 4560421 4560422 4560477 4561416

ESPECIAL RALLY MEXICO 2006 NEW



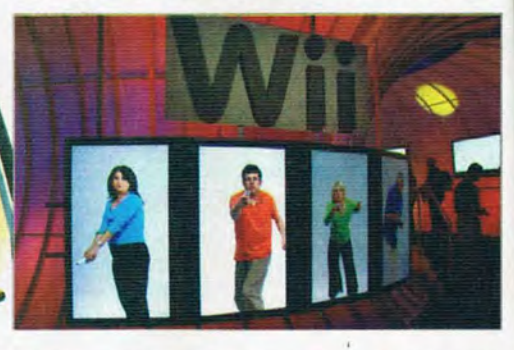
Horario de Atención
10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal
5208-74-94
Del Interior
01.800.PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Telcel no es responsable del servicio, contenido, ni de la publicidad. Panchomóvil no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios, que no sean imputables a la misma. Así como los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. Teléfono de atención al cliente: 01-800-726-24-69. Servicio exclusivo para usuarios Telcel.

Wii™ La verdadera revolución en videojuegos

La fiesta apenas estaba por iniciar. Nintendo dejó ver sus cartas en la conferencia de prensa del martes, pero, para todos nosotros, el momento esperado no llegó sino hasta el miércoles por la mañana, cuando las puertas del **Convention Center** de Los Ángeles se abrieron para recibir a más de 75,000 personas de todo el mundo. Todas las compañías mostraron sus productos que forman parte de la alineación para lo que resta del 2006 y lo que veremos a lo largo del próximo año.

Nuestro primer objetivo fue el *both* de Nintendo; claro, con todo lo que vimos en la conferencia, se antojaba checar toda la variedad de videojuegos en los que se encuentran trabajando actualmente. Como detalle curioso, sólo Nintendo tenía en exhibición las consolas Wii, así que si querías probar **Red Steel, Madden, Excite Truck** o algún otro título de licenciatario, tenías que formarte para entrar al corazón del E3; y nos atrevemos a usar estas palabras porque en verdad que Wii causó más revuelo del imaginado y la gran mayoría de los asistentes se reunía sin importar cuánto tiempo esperaran, sólo con la finalidad de probar la nueva revolución de Nintendo: Wii.



Otros licenciatarios como Ubisoft tenían algunos equipos de Wii en sus salas privadas para la prensa; de hecho, allí probamos el sensacional título **Red Steel,** que nos dejó boquiabiertos por la intensa acción que te hace sentir parte del juego. No sólo es apuntar y disparar, también se trata de defenderte y blandir una espada como un ninja. Si este es el principio de Wii, no me imagino lo que vendrá próximamente, aunque de seguro los reflectores volverán a iluminar a la compañía de **Mario**.

¡Nintendo DS, el pequeño gran gigante!

Antes de entrar a la zona dedicada a Wii, recorrimos un poco el *booth* para checar los nuevos productos, y vaya que nos llevamos muchas sorpresas. Pudimos observar juegos como **Big Brain Academy; Star Fox; Kirby;** Yoshi's Island 2; **Hotel Dusk: Room 215; DK: King of Swing DS; Elite Beat Agents; The Legend of Zelda: Phantom Hourglass; Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team; Children of Mana; Clubhouse Games; Custom Robo Arena; Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis; Mario Hoops 3-on-3; Magnetica; Sudoku Gridmaster; Tenchu: Dark Secret,** y muchos otros diseñados exclusivamente para el Nintendo DS.

En el caso de **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, se agregó una opción para que juegues en un modo de competencia inalámbrica, así que como se ha vuelto tradición, ya no estarás limitado a una aventura individual, sino que podrás retar a tus cuates para ver quién es el mero-mero de Hyrule. Otro de los títulos antes mencionados y que nos llamó la atención fue la aparición en portátil del robot preferido por las amas de casa... así es, **Chibi Robo** ya limpió la pantalla de tu televisor y ahora se seguirá con tu Nintendo DS.

El Nintendo DS –al igual que el esperado Wii- se está convirtiendo en el medio en el que los licenciatarios explotan su creatividad y pueden ofrecer juegos de video que las otras compañías no podrían concebir ni en sus sueños. Prueba de ello es **Brain Age**, para el cual necesitas girar la posición de tu NDS para que quede como un libro y así seguir las diferentes dinámicas que pondrán a prueba tu cerebro. Otro de los títulos que nos pareció interesante es **Hotel Disk: Room 215**. Similar a una novela gráfica, también necesitas girar el NDS para que luzca al estilo clásico de los materiales impresos, manteniendo así la atmósfera que suele haber en dichas publicaciones.





En el caso de Nintendo GameCube y Game Boy Advance, no hubo mucho que mostrar, ya que la compañía japonesa quiso enfocarse de lleno en Wii y Nintendo DS, pero aun así te podemos asegurar que ambas plataformas (GCN y GBA) tienen cuerda para rato, y muestra de ello es la próxima aparición de **The Legend of Zelda: Twilight Princess, Baten Taitos Origins, DK Bongo Blast** y, para gusto de muchos, **Super Paper Mario,** todo esto para la consola de 128 bits; pero el Game Boy también tiene lo suyo: ... parte vimos nuevas aventuras de **Pokémon, Final Fantasy V y VI** (este último ... pieza de colección y considerado como una de las mejores historias de la saga). ... aquí sólo tocamos los títulos de Nintendo, pero también las demás compañías tienen mucho que aportar.

Una vez que juegues Wii... lo demás te parecerá obsoleto

Por fin entramos al lugar que podría considerarse el paraíso de los videojuegos: la sala de exhibición de Wii, donde en tres monitores se presentaron títulos como **Wii Sports** o **Metroid Prime,** y por supuesto no perdimos el tiempo y nos dimos a la tarea de checar todos y cada uno de ellos, aunque también nos emocionamos dirigiendo una orquesta así como **Miyamoto** lo hiciera el día anterior. En la parte baja había una enorme cantidad de consolas listas para que los asistentes disfrutaran del futuro de los videojuegos; fue allí donde tuvimos la oportunidad de vivir la experiencia de controlar los movimientos de **Samus Aran**, ser parte de un duelo de espadas en **Red Steel**, disparar flechas como todo un héroe de leyenda o destrozar todo lo posible en **Project H.A.M.M.E.R.** y, por supuesto, revivir las fantásticas aventuras del plomero, ahora en un ambiente espectacular, que nos hizo recordar las vivencias de **Super Mario 64, Super Mario Sunshine** y **Mario 128**, que nunca vio la luz.

En total había más de tres docenas de juegos disponibles, todos con gran aceptación de los jugadores y críticos más severos que, sin mentirles, salían con una tremenda sonrisa y con la sensación de que por fin habían formado parte de la historia al comprobar que Nintendo sigue dentro de la batalla, y que seguramente se colocará como puntero dentro de muy poco tiempo.

Las sorpresas siguieron durante el día, pero sin que lo esperáramos, Nintendo dio una de las noticias que sacudieron al mundo de los videojuegos: el popular **Super Smash Bros.**, que no se presentó en la conferencia, ya está en desarrollo, y basta ver el video para que todos estemos cruzando los dedos por que el tiempo vuele y llegue el momento en que los guerreros de Nintendo se pongan en guardia para librar otra batalla campal... pero esta vez será diferente... una misteriosa caja de cartón estaba en cada uno de los lugares donde peleaban... una caja que como una serpiente se movía para analizar a **Mario, Samus, Wario, Luigi** y demás gladiadores... Así es... **Solid Snake (Metal Gear,** Konami), el soldado perfecto se une a la euforia de **Smash Bros.** Se nota que Nintendo tiene mucho por ofrecer y no por nada siempre ha estado en la punta de la innovación de los videojuegos.

Entrevista con

Shigeru Miyamoto y Masahiro Sakura

Si creíamos que la conferencia de Nintendo del día martes en el teatro Kodak nos había sorprendido y pensábamos que había sido todo, estábamos equivocados. Un día después y con el show en pleno desarrollo, Nintendo nos invita a un *round table* con Shigeru Miyamoto y nos dan la gran noticia: **Super Smash Bros.** aparecerá en Wii.

Pero ahí no termina todo; después de ver el video de esta versión para Wii, aparece en la pantalla una imagen muy conocida por los fans de **Metal Gear**. Así es, **Solid Snake** es requerido para unirse a **Super Smash Bros.** Lo piensa por un momento, pero la invitación es bastante tentadora y acepta. Un nuevo personaje que no es de Nintendo aparecerá en este título.

Toda la prensa presente queda sorprendida con el anuncio. ¿Será el principio de más adiciones de personajes de compañías ajenas a Nintendo? No lo sabemos, pero la muestra ya está. Por nuestra parte seguiremos muy de cerca el desarrollo de este título, el cual seguramente seguirá sorprendiéndonos sorprendiendo conforme el tiempo pase, así que si quieres enterarte de lo que sucedió en esta presentación continúa leyendo esta página.

Aquí comienzan las preguntas por parte de la prensa presente en el *round table*.

¿Ahora que tenemos Wii como una realidad, ¿se está pensando en revivir franquicias viejas?

Shigeru Miyamoto: Se abren muchas posibilidades ahora; como han visto **Kid icarus** es una de ellas; ustedes han visto lo que se ha creado Pit en 3D. El tomar **Star Fox** y actualizar el modo de juego respecto al control de Wii, abre muchas posibilidades para el futuro. Desafortunadamente, ahora tengo muchas ideas nuevas y difícilmente tengo tiempo para trabajar en ellas. Pero definitivamente ahora que tenemos el control de Wii y la consola virtual, es posible retroceder y cambiar la manera de juego de algunos títulos.

¿Cuales son algunas de tus ideas para juegos en Wii que aún no conocemos?

Sigueru Miyamoto: Bueno, no hay muchas nuevas ideas de las cuales les pueda hablar el día de hoy. Pero una de las cosas de las que puedo hablar es **Super Mario Galaxy**. Una de las cosas que siempre quise hacer por años con **Mario**, es que un jugador tome el rol de **Mario**, mientras otros jugadores se unen a la acción. Esta es una de las cosas que estamos experimentando, tener un modo *multiplayer*, uno controlando a Mario y otros ayudándolo con el Wii Remote.

¿Cómo aprovechará **Super Smash Bros.** el control de Wii?

Masahiro Sakurai: Hemos estado trabajando con diferentes ideas y hemos encontrado que tratar de implementar el sensor podría llevarnos al camino del juego. Queremos mantener la simplicidad del control, como lo fue en los juegos anteriores. Por supuesto saben que Wii tiene los puertos para el control del Nintendo GameCube, por eso digo ahora que no deberían deshacerse de sus controles aún. Shigeru Miyamoto y Nintendo han invitado a diferentes desarrolladores a que aprovechen el control de Wii, que busquen innovar en sus juegos. En este sentido estamos tratando de ofrecer algo que tenga más de lo que tiene el control estándar.

¿Wario tendrá un ataque con base en sus gases?

Masahiro Sakurai: ¡Sí!

¿Se podrá expandir la alineación de personajes?

Masahiro Sakurai: Hay muchos personajes en los que hemos pensado, pero de ninguno puedo hablar hoy. De hecho me gustaría preguntarles cúales serían los personajes que ustedes incluirían.

[Los presentes dieron sus propuestas]: **Sonic**, **Ridley**, **Waluigi**, **Mega Man**, Reggie y Shigeru Miyamoto.

¿Este título tendrá conexión Wi-Fi?

Masahiro Sakurai: Una de las razones principales por las cuales fue creado este título, fue porque el equipo de Nintendo dijo: probablemente el mejor juego de esta consola en modo *on-line* sería **Super Smash Bros.** Por eso, trataremos fuertemente que esto sea realidad. Pero al mismo tiempo, creo que sería mucho trabajo para nosotros hacer que la gente juegue en esta manera. Nosotros estamos enfocados en juntar a la gente para que juegue simultáneamente y tal vez en maneras diferentes.

¿Cuál es tu juego favorito de Wii de los que se han presentado?

Shigeru Miyamoto: Hemos pasado mucho tiempo de diversión con el d tenis pero realmente me gustan todos Cualquiera que tome el control, inmediatamente sabe que esta haciendo todos al mismo nivel. El *gameplay* es sorprendente en términos de lo que puedes hacer con tu *swing*.

Masahiro Sakurai: Acabo de jugar **Zelda** y **Mario** por primera vez. Me gustó también el demo del avión. Fue realmente divertido.

¿Qué tan diferente es la manera de juego en **Zelda** entre la versión de Wii y GameCube?

Shigeru Miyamoto: Obviamente la interface es diferente y por eso va a resultar en una experiencia distinta entre los dos juegos. Hasta ahora ya me he acostumbrado más al control de Wii que al de GameCube; no tendría ahora las mismas habilidades retrocediendo al GameCube.

¿Es **Mario** un título de lanzamiento?

Está desarrollándose muy bien, pero como ustedes han escuchado, cuando yo trabajo en en proyectos me gusta dedicarles su tiempo. No me gustaría prometerles algo que después no pudiera cumplir. Por ahora no es un título de lanzamiento.

¿Nintendo contactó a Konami para incluir a **Snake** en **Super Smash Bros.**?

Shigeru Miyamoto: Las conversaciones fueron más personales entre Sakurai y Hideo Kojima y no tanto entre corporaciones. Algunas personas han estado interesadas en poner otros personajes en el juego; de hecho hay posibilidades de incluir a más. Pero de eso podremos hablar en otra ocasión.



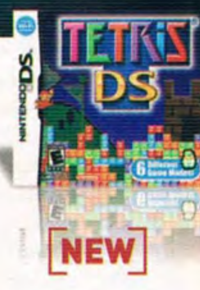



MARIO KART DS


TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND


Animal Crossing Wild World


METROID
NEW


TETRIS DS
NEW

REPORTE3

El año pasado sólo vimos una parte de lo que vendría a ser la revolución de los videojuegos, o mejor dicho lo que impondría una nueva moda en cómo vivir la experiencia que tendremos al adentrarnos en el mundo d Nintendo. Ahora los gráficos, como en años pasados, no son parte primordial, sino un apoyo visual liderado por e estilo único del control del Wii. Nintendo mostró una extensa variedad de títulos para su nueva consola, pero en est espacio te platicaremos sobre los cinco mejores candidatos que causarán revuelo a partir de finales de este 200

The Legend of Zelda: Twilight Princess, Nintendo

Siempre que el peligro aceche a Hyrule, el espíritu guerrero de Link hará resurgir al héroe -o animal- que lleva en su interior

Vaya sorpresa que nos llevamos cuando **Twilight Princess** apareció en pantalla. Muchos de nosotros nos formulábamos teorías sobre si saldría o no para tal o cual consola, pero jamás se nos ocurrió que lo tendríamos para ambas plataformas (GCN y Wii). Para GameCube, se conservará similar a como lo vimos en el E3 del año pasado, pero para quienes prefieran una experiencia diferente de juego, el Wii lo podrá solucionar con toda facilidad.

El control remoto del Wii, así como el aditamento extra (*nunchuk*) son usados para diversas actividades como pescar o dirigir el disparo de tus flechas o boomerang.

En la conferencia de prensa pudimos apreciar cómo uno de los demostradores hacía gala de sus habilidades para ejemplificar lo fácil que es usar las distintas armas y formas de combate de **Link** con el control del Wii: desde golpear a las bestias enemigas con un *swing* con tu mano derecha, o indicar la dirección del personaje con la izquierda; pero créenos, si con ver un video o leer lo que te comentamos te sientes emocionado, eso no se comparará cuando tengas el producto final en tus propias manos. El pequeño –y cómodo- control se adapta de inmediato a tus necesidades, por lo que, de forma natural, empezarás a realizar los movimientos como si tú fueras el verdadero **Link**. Además, la bocina interna del control remoto logra una ambientación no antes percibida por otra consola, algo que te hará apreciar los efectos del entorno. En el demo del E3 había la posibilidad de entrar a un lago y lanzar la caña para pescar a tus presas como antes se vio en **Sega Bass Fishing**, pero ahora sin la necesidad de emplear un aditamento especial para usar la caña. Otro de los objetivos te transportaba a un calabozo donde eras atacado por numerosas bestias que debías destrozar con la espada e incluso podías finalizarlas con un ataque especial cuando estaban en el suelo; de pronto, una barrera de arqueros como en **Lord of the Rings** te esperaba para usarte como alfiletero, pero rápidamente cambiabas de posición para usar tu arco y devolver el ataque con tus propias flechas, dominando la dirección con el movimiento del control de forma similar al del puntero de un mouse de PC. **The Legend of Zelda: Twilight Princess** (Wii) continúa con los combates a caballo, los numerosos *puzzles* y los impactantes enfrentamientos contra criaturas abominables que aguardan al final del calabozo. Todo esto aderezado con atractivos efectos especiales, fuentes de luz y la emotividad que ha ca-racterizado desde el principio a la saga creada por Miyamoto.

Red Steel. Ubisoft

¡Prepárate para tomar las armas con tus propias manos!

Wii no es una consola exclusiva para títulos de Nintendo; de ello nos dimo cuenta en las pláticas que sostuvimos con los diversos desarrolladores d distintas compañías. Ubisoft, uno de los licenciatarios más entusiastas par esta plataforma, anunció días antes del E3 su nuevo hit... Red Steel, que ser uno de los títulos de lanzamiento para finales de año. La empresa frances nos transporta al majestuoso Japón contemporáneo, en un juego de acción e primera persona para combatir contra una de las mafias más reconocidas.

La venganza es un platillo que se sirve mejor frío

Todo inicia cuando tu prometida es secuestrada por la banda rival que tam bién eliminó a su padre. Lo anterior te obliga a viajar de Los Ángeles haci Japón en busca de venganza, salvar a la chica y defender el honor de la famili al confrontar a los tipos más rudos del bajo mundo oriental. Lo mejor e combatir el fuego con el fuego y por ello necesitas aprender el antiguo ar del combate con katanas, así como el poco elegante pero siempre práctico us de pistolas y metralletas. De no ser por las características del control remoto **Red Steel** podría ser un gran juego; pero el hecho de que ahora tú eres quie apunta con precisión a la pantalla o realiza los estilizados movimientos d ataque o defensa, logra que este juego llegue a niveles superiores. El demo qu jugamos se componía de un solo nivel y no necesitabas mucho tiempo par adaptarte a los movimientos. En ciertas escenas, debido a la intensa cantida de enemigos y múltiples ráfagas de plomo, necesitas desenfundar tu arma disparar a diestra y siniestra para eliminar a los yakuzas; pero cuando el duel se convierte en algo más personal, las filosas armas de los antiguos ninj relucen en la zona de combate para vivir una experiencia tan emocionant como si enfrentaras al mismo Hattori Hanzo.

En algunos puntos, cuando te enfrentas a más de un enemigo o hay u rehén de por medio, podrás presionar un botón para detener el tiem po y tomar una decisión... apuntar a las manos para desarmar a tu atacantes o simplemente fijar tu puntero en los sitios más "dolorosos o letales.



Red Steel está planeado como uno de los títulos que acompañarán el lanzamiento del Wii.



Super Mario Galaxy
Nintendo

Mario deja atrás a Fludd y se alista para una aventura espectacular

A partir de 1996, con el Nintendo 64 vimos a la mascota de esta compañía en una de sus mayores evoluciones al incursionar en un ambiente tridimensional; posteriormente, en el GameCube siguió bajo el mismo concepto, pero con innovaciones que a muchos gustaron y a otros tantos defraudaron; pero lo que nunca vimos fue una promesa que se conoció como **Super Mario 128**. Con Wii no se retoma el concepto de **SM128**, pero sentimos que se logra una amalgama perfecta entre los tres conceptos antes mencionados.

Es un pequeño paso para el plomero, pero un gran salto para Mushroom Kingdom

Así es, **Mario** ya había tenido infinidad de aventuras, pero ahora en **Super Mario Galaxy** Nintendo nos transporta hacia el espacio para enfrentar la gravedad a través de numerosos planetas. Ya sea que muevas, agites o apuntes con el control, aquí las cosas dejarán de plano de las generaciones actuales para llevarte a niveles estratosféricos al usar el control y el *nunchuck* del Wii para realizar nuevos movimientos al competir contra viejos enemigos y otros nuevos que se unen a este universo, tal como ocurrió en el pasado en **New Super Mario Bros.** Para seguir con la tradición, la princesa **Peach** es nuevamente secuestrada por una extraña criatura espacial, por lo que el héroe bigotón debe desafiar la ley de Newton para ir a su rescate.



Más secretos por revelarse

Galaxy probablemente no será título de lanzamiento y por tal motivo es muy temprano para hablar sobre si será una aventura individual, cooperativa o intercalada como en los viejos tiempos. Asimismo, tampoco se han revelado detalles de si habrá o no un modo de VS en el que -a como vimos el juego- sería genial poder participar en diversos retos en compañía de nuestros cuates. Por ahora sólo te podemos decir que este título desarrollado por Nintendo será una gran opción para disfrutar de tu Wii, ya que cuenta con múltiples características que explotan las funciones del control.



El afamado plomero sigue siendo uno de los personajes más populares de los videojuegos. Lo hemos visto realizar diferentes actividades en su larga trayectoria, pero ahora se adentrará a nuevos y espectaculares terrenos.

Metroid Prime 3:Corruption
Nintendo
Prepara, apunta y ¡dispara!

Visitar el *booth* de Nintendo era la locura, pues cientos de miles de jugadores hacían largas filas para entrar al corazón del E3 y ponerle las manos encima a cualquiera de los títulos que había en exhibición; pero uno que causó revuelo entre los asistentes fue la nueva misión de la cazarrecompensas más sexy de los videojuegos en **Metroid Prime 3: Corruption.** Desde el NES hemos formado parte de las peligrosas misiones que solicita la Federación, pero llegó el momento de dejar atrás lo cotidiano para enfrentar con nuestras propias manos la intensidad de dirigir las maniobras de **Samus** y no sólo limitarnos a ver la acción detrás del visor.

El novedoso control te dará la oportunidad de decidir las acciones de la heroína; además de llevarte a vivir una experiencia sensacional que va más allá de cualquier FPS.

Como en los títulos antes mencionados, el control remoto forma parte primordial para **MP3: Corruption**; con el *nunchuck* mueves a la cazarrecompensas de izquierda a derecha o de arriba abajo, mientras que con el apuntador enfocarás directamente hacia el objetivo de tus disparos, todo esto en el ya tradicional modo de acción en primera persona. **Aran** se valdrá de sus típicas armas y *upgrades* como el *Grapple Beam* y la *Morph Ball* (entre otras maravillas) con las que se abrirá paso en las instalaciones galácticas infestadas por criaturas monstruosas o, peor aun, por su acérrimo rival, **Dark Samus.** A nuestro criterio, este título es uno de los más avanzados en cuanto a desarrollo y muestra un sinnúmero de secuencias de acción que te atraparán desde el primer momento. La respuesta del control remoto no se deja esperar y sin notarlo te convertirás en todo un paladín de la justicia interplanetaria. Esto lo pudimos comprobar en el momento de jugarlo, así como después de que otros usuarios disfrutaban del juego y salían con una enorme sonrisa que se traducía como una verdadera aceptación ante la experiencia que ofrece **Metroid.**

Super Smash Bros. Brawl
El más popular título de peleas de Nintend tendrá nuevos rostros



Nintendo guardó la última bala del E3 para un día después de su conferencia. Mientras pensábamos que lo antes visto era todo por parte de la compañía, el último as bajo la manga surgió de improviso... **Super Smash Bros. Brawl.** Hace un año se anunció que la saga de peleas de Nintendo aparecería para el Revolution, como se le conocía antes al Wii; sin embargo, el anuncio oficial (con video) sacudió a la prensa internacional y a todos los fans de **Smash Bros.**

Los clásicos personajes de Nintendo se reunían para disputarse otro combate donde la locura *multiplayer* se agrandaría por completo. Rápidamente nos dimos cuenta de los nuevos integrantes como **Wario** con sus irreverentes habilidades de entre las que destaca una explosiva flatulencia; **MetaKnight**, pequeño pero poderoso personaje del universo de **Kirby**; **Pit**, con sus certeros arco y flecha que nos remontan a la época del NES. La lluvia de personajes formará parte de la nueva era de **Smash Bros.**, pero esta vez alguien los espiaba para comprender las reglas del juego...

¡Snake... Snake... Snaaaake!

¡Ah!, pero aún no terminamos. El **Coronel Roy Campbell** activa su *codec* p contactar a uno de los soldados más reconocidos que haya existido en videojuegos... el legendario **Solid Snake**, a quien le pregunta que si estaba fa liarizado con **Super Smash Bros.**, porque habían recibido una invitación p unirse a la batalla campal. Esto sí que fue inesperado, pues por fin un perso fuera de las listas ordinarias de Nintendo entraría en acción, dando pau que quizá otras compañías levanten la mano para pedir un boleto de entra esta popular franquicia, y así los sueños de ver a **Sonic, Leon S. Kennedy,** al **Belmont** u otros personajes pueda llegar a ser una realidad y no sólo una f tasía. Aunque eso aún está por verse, el juego se estrenará el próximo año y queda tiempo en el reloj para hacerle cuantos cambios sean prudentes. ¿Cu serían tus candidatos?

¿PUEDES UTILIZAR UN VIDEOJUEGO PARA AFINAR TU CEREBRO?

¿Suena como una fantasía, cierto? Eso es acerca de ué tan probable es, que un videojuego le ayude a uperar a sus compañeros de trabajo. ¿Podría la ecnología alcanzar tan increíble hecho? Le resentamos Brain Age™: ¡Entrene a su cerebro en inutos al día!

a idea es que algunos ejercicios diarios del cerebro puedan afinar realmente su mente.

Jsted lo juega en el sistema portátil de Nintendo DS™. El diseño de Brain Age™ se basa en la premisa de que el ejercicio cognoscitivo puede mejorar el flujo de la angre al cerebro. Esto toma sólo pocos minutos de uego al día. Para aquellos que pasan la mayor parte de su tiempo libre en el gimnasio, ejercitando los grupos musculares principales, no se olviden - su cerebro es como un músculo, también. Y anhela ejercicio.

Con Brain Age™, su cerebro adquiere su propio entrenador personal - según el Dr. Kawashima, neurólogo muy respetado de Japón. En un momento, este lo llevará a través de 14 ejercicios de entrenamiento para su cerebro, proyectando su progreso durante los mismos.

Asi que no se quede allí sentado sólo con una revista en sus manos. Compre Brain Age™, sólo para Nintendo DS™. Puede adquirirlo en su tienda local. O puede aprender más sobre este en su sitio de internet: BrainAge.com





DreamWorks

OVER THE HEDGE

Más adaptaciones al séptimo arte

Emplear los avances tecno gicos para recrear los mu dos de tiras cómicas, cue tos, libros, caricaturas, hacer *remakes* de películas antigu es lo que ha estado de moda en l últimos años. Por un lado pue pensarse en que a los cineastas no se les ocurre nada nuevo; y p el otro, se trata de una oportunida de hacer las cosas a gran esca sin las limitantes de la época cada historia, película, etc. Des cualquier punto de vista, est adaptaciones algunas veces tien resultados sorprendentes, otras tanto. Ahora toca el turno a un tiras cómicas creadas por Micha Fry y T. Lewis, cuya popularida nunca alcanzó cifras exitosa **Over the Hedge** narra las aventuras de un gru de animalitos quien luchaban para consegu alimento, y vivían dive dos momentos huyen de los humanos.



Compañía: Activision. • Desarrollador: DreamWorks Animation SKG. • Clasificación: everyone. Categoría: Acción/Aventuras. Jugadores: 2

Más allá de la cerca

La trama de la película se basa directamente en el concepto de las tiras cómicas: la urbanización invade el hábitat de un grupo de animalitos, delimitando su espacio a una pequeña área verde dentro del conjunto habitacional: El Rancho Camelot. Temiendo por su supervivencia, los personajes son guiados por un valeroso mapache de nombre **RJ** para ir más allá de la cerca de arbustos y conseguir la comida que necesitan, terminando en una serie de situaciones graciosas y divertidas al enfrentarse a un mundo totalmente nuevo para ellos.





La aventura en casa

El juego comienza más o menos en la mitad d la historia de la película y continúa más allá d final de la cinta: el malvado exterminador u aparatos de control mental para poner a alg nos de los animales del entorno bajo su pode **RJ**, **Verne**, **Hammy** y **Stella** no se quedará con los brazos cruzados y harán hasta lo impo sible por liberarlos y terminar de una vez p todas con este villano regordete. Lo interesan de **Over the Hedge** es el *gameplay* en pare puedes elegir a cualquiera de los personajes vivir sus peripecias dentro del pueblo de lo humanos; pero no estarás solo, pues en tod momento tendrás a otra criatura del equip contigo para apoyarte.



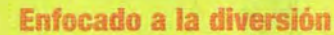
¿Estás conmigo?

Como te comentamos anteriormente, todo el tiempo tendrás la asistencia de otro animalito durante la aventura, pero lo mejor es que si un amigo quiere unirse a la acción, podrá hacerlo con sólo presionar Start para controlar al segundo personaje. Seguramente te ha pasado que tu hermanito menor ya no quiere jugar o tu amigo debe irse a su casa; en **Over the Hedge** este ya no será un problema, pues la computadora podrá hacerse cargo del otro miembro del equipo y podrás continuar sin tener que reiniciar el juego.



Trabajo en equipo

Un detalle muy importante acerca del modo en pares es que la aventura se lleva a cabo en una sola pantalla, y no se divide como en otros títulos similares. Al jugar sólo deberás esperar al personaje controlado por la computadora para evitar confusiones y tener un mejor desempeño al explorar los escenarios y enfrentar enemigos. La comunicación es muy importante al hacer equipo con otra persona; resulta complicado y poco eficiente si ambos toman caminos distintos y no se apoyan; pero si coordinan bien sus movimientos y acciones podrán ejecutar ataques dobles y sacar ventaja al combatir.



Enfocado a la diversión



Over the Hedge es un juego en 3D con elementos básicos como las plataformas y la exploración de los escenarios; el control es muy simple y el modo de combate es sencillo de aprender, por lo que es muy recomendable para los videojugadores más jóvenes o inexpertos. Pero a diferencia de otros títulos parecidos en donde sólo debes recolectar cositas para avanzar, no es tan fácil como parece; requiere de un buen nivel de destreza para pasar ciertos eventos y acabar con algunos enemigos. Para hacerlo más atractivo para los más pequeños, los personajes no pueden ser eliminados, lo cual evita la frustración de volver a tener que pasar una etapa al ser eliminado; aunque sí le resta gran parte del reto.



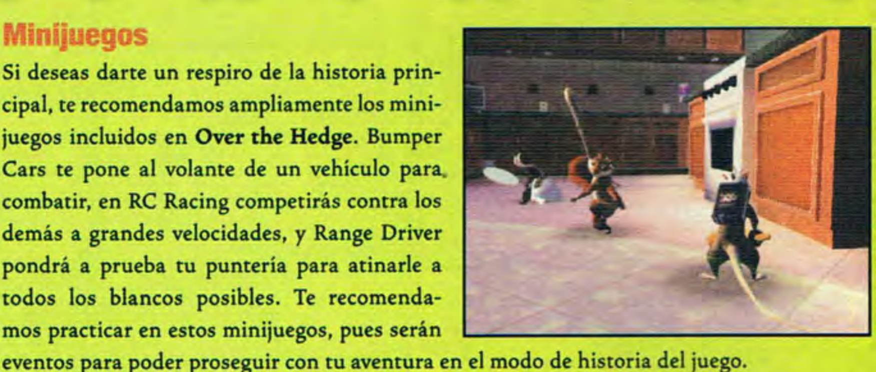


Plataformas y más

Hemos visto en incontables ocasiones cómo se sigue la misma temática al crear un juego: se modela un escenario en 3D con algunas plataformas y sitios a explorar, se añaden ciertos lugares inaccesibles sólo hasta conseguirse cierta cantidad de *items*, se esparcen varios enemigos sencillísimos de acabar y se repite la fórmula en todas las escenas (a veces hay subjefes y jefes), con un par de eventos o minijuegos para dar un descanso a los jugadores. En **Over the Hedge** notamos varios cambios a esta forma de hacer juegos, los cuales ayudan a disfrutarlo más y nos recordaron a algunos títulos de la vieja escuela en donde debías medir tus saltos por las plataformas en movimiento, por ejemplo. Pero como no puede faltar un pelo en la sopa, al no tener vidas para perder, puedes estar saltando confiado de que siempre habrá una segunda oportunidad.



Minijuegos



Si deseas darte un respiro de la historia principal, te recomendamos ampliamente los minijuegos incluidos en **Over the Hedge**. Bumper Cars te pone al volante de un vehículo para combatir, en RC Racing competirás contra los demás a grandes velocidades, y Range Driver pondrá a prueba tu puntería para atinarle a todos los blancos posibles. Te recomendamos practicar en estos minijuegos, pues serán eventos para poder proseguir con tu aventura en el modo de historia del juego.

De la pantalla grande a la chica

Uno de los principales problemas al adaptar una película de este tipo a un videojuego es la inmediata comparación con los gráficos; es muy común sentirnos decepcionados al ver a los personajes del filme en una versión más "acartonada" o con un polígono mal colocado. **Over the Hedge** es exactamente una maravilla visual, pero logra mantener un estándar de calidad en cuanto a esta cuestión se refiere; lamentablemente el audio sí deja mucho que desear pues carece del impacto de la película, y la música de fondo a veces hasta se torna muy repetitiva.





Puede parecerte una historia sin mucho chiste, pero Over the Hedge tiene mucho humor, y por supuesto, la moraleja de la invasión al hábitat de los animales.

No sólo para fans

Over the Hedge es una buena opción para todo tipo de videojugadores (excluyendo a los casuales o los típicos "acabajuegos"); recupera los elementos más básicos de los títulos de plataformas y aventura, sin dejar de ser muy entretenido; el modo de jugar en pares es divertido y los minijuegos te mantendrán ocupado un buen rato. Puedes disfrutar de **OTH** sin necesidad de ser fan de la película; los programadores se esforzaron por traerte un juego que vale la pena, a diferencia de juegos como **Chicken Little**, el cual realmente salió sólo para aprovechar el éxito de la película. Si tienes oportunidad, pruébalo y verás que no te arrepentirás.



RANKING

1 – 10

Crow 7.5

Ya se ha vuelto una tradición hacer las adaptaciones de películas a un videojuego y, claro, **Over the Hedge** es una buena oportunidad para que los pequeños jugadores se adentren en el fantástico mundo creado por Dreamworks. Gráficamente está muy apegado a lo que vimos en la pantalla grande y nos da la oportunidad de comandar al pequeño escuadrón de animales que tratarán de sacarle provecho a sus vecinos. El juego no requiere mucha habilidad, y aunque las misiones son variadas, podrás completarlas sin problemas.

Master 6.5



Rara vez una adaptación de una película a videojuego resulta buena, y esta no es la excepción a la regla. **Over the Hedge** es un título muy entretenido, no lo niego, pero debido a que está enfocado al público infantil, resulta muy fácil terminarlo, y lo único que te hará jugarlo de nuevo es que tengas un amigo con quién disfrutarlo de manera cooperativa, o por los minijuegos, pero difícilmente lo harás solo. La cinta es buena, te divierte mucho, pero por desgracia no puedo decir lo mismo de su adaptación a videojuego.

Panteón 8.0

Estaba un poco renuente acerca de **Over the Hedge**, pues pensé en que iba a ser simplemente un juego para explotar la licencia; pero afortunadamente no fue así. **OTH** es una buena opción para todo tipo de videojugadores, especialmente para los más jóvenes; aunque hubiera preferido que en lugar de ser para dos personas, fueran cuatro las que pudieran participar, como en **Shrek 2**. De cualquier modo es muy entretenido y tiene mucho del humor característico de la película; no dudo en recomendarlo mucho.

TARABU®

"Nosotros ya estamos bien TARABU"

-natalia y la forquetina

TARABU es la primera tienda de descarga legal de música por Internet de toda Latinoamérica. Entra a **www.tarabu.com** y busca entre las más de 350 mil canciones en catálogo, seguro encontrarás algo que comprar. Un click y tendrás en tus manos la mejor música del mundo sin salir de casa.

Y tú... ¿estás o no estás TARABU?



www.tarabu.com



más cintas similares

Últimamente hemos visto muchas películas acerca de animales en conflicto con la vida moderna de los humanos. En esta ocasión tenemos dos opciones para divertirnos con alguna de las dos cintas creadas con la magia del CGI: Over the Hedge y The Wild. Esta última fue creada por los Estudios Disney y tiene muchas similitudes con otra historia de animales en un zoológico; pero eso lo veremos más adelante; mientras tanto, vamos a darle una buena revisada a su adaptación al Game Boy Advance para que conozcas todo lo que nos ofrece esta aventura en 2D al estilo de la vieja escuela.

HISTORIA

En la película, **Samson** es un le que vive en el zoológico junto a su h adolescente, **Ryan**; después de un infortuna suceso, el joven depredador es enviado a Áfri **Samson** y sus amigos **Benny** la ardilla, **Bridg** la jirafa, **Nigel** el koala, y **Larry** la anacon deciden emprender una misión de rescate q los llevará a vivir divertidas experiencias cómicos eventos. El juego sigue misma temática de la cinta, c los giros obvios en cuanto la adaptación para el Gam Boy Advance.



Al igual que en la pantalla granc los animales serán obstaculizad por perros feroces, los molestos ñú y otros enemigos listos para dejarte fue de combate; tu habilidad te ayudará pa conquistar todo lo que se ponga en medio ti y de **Ryan**. Al ser un título de plataforma el *gameplay* es bastante sencillo, pero con u buen reto; los abismos y elementos clásic donde eres eliminado instantáneamente ser cosa cotidiana durante la jornada.

Compañía: Buena Vista Games. • Desarrollador: Buena Vista Games. • Clasificación: everyone. Categoría: Acción/Aventuras. Jugadores: 1

no es uno más del montón

Por alguna extraña razón, **The Wild** no llegó al GCN; aunque es preferible que no lo hayan lanzado para este sistema si no tenían algo realmente novedoso en mente, como hemos visto tantos casos. En lugar de hacer un juego más en 3D donde consigues moneditas, notas musicales, etc., **The Wild** para GBA es un título de plataformas para una persona con vista "de lado", en donde tomas los papeles de **Samson** y **Benny**. Cada uno de los personajes tiene su estilo y movimientos muy acordes con su personalidad característica.



SAMSON ES PODEROSO, IDEAL PARA ENFRENTAR ENEMIGOS.



BENNY ES MUY ÁGIL Y VELO PERO NO ES TAN FUERTE.

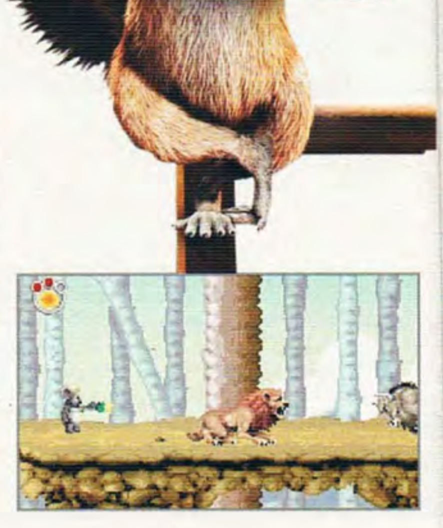
A pesar de estar basado en una película, The Wild es muy entretenido y sale del estereotipo clásico de juegos "para niños".

escenarios

The Wild consta de 18 niveles llenos de alocadas aventuras, y muchos elementos traídos directamente de la cinta. Hay escenas con volcanes en erupción, tenebrosas cavernas, transitadas ciudades y mucho más. Pero eso no es todo: tanto **Samson** como **Benny** tienen etapas exclusivas diseñadas específicamente de acuerdo con los atributos de cada animal. Nos hubiera gustado mucho ver en acción también a los otros miembros del equipo de rescate, cada uno con misiones distintas, pero desafortunadamente no fue así, y sólo el león y la ardilla están disponibles para jugar.







cosas extras

Además del clásico *gameplay* de saltar y golpear, en **The Wild** podrás incrementar el poder de tus personajes al subir tu *Boost Meter*, además de que el BVG Shadow Training te ayudará a practicar y mejorar tu habilidad en el juego. Aunque no están disponibles para jugar con ellos, tus amigos **Bridget**, **Larry** y **Nigel** estarán listos para ayudarte en ciertos eventos; así como ellos, otros animales como los ñúes, por ejemplo, fueron traídos directamente de la película para ambientar cada escenario y etapa. Finalmente, hay más de 40 imágenes de la cinta las cuales podrás conseguir durante la misión de rescate.



¿Madagascar?

¿Recuerdas la polémica que hubo cuando **Antz** y **A Bug´s Life** fueron proyectadas en los cines? Pues con la salida de **The Wild** tenemos una situación similar, al tener poco tiempo de diferencia en relación con **Madagascar**, presentando ambas cintas muchos elementos en común: en las dos se trata de animales del zoológico de Nueva York que regresan a la vida salvaje; hay un león, una jirafa y muchas otras cosas más. Pero contrariamente a la creencia popular, **The Wild** ya estaba en proyecto desde hace aproximadamente una década, y se llamaba **The Big Break**, después **Wildlife** y finalmente **The Wild**. Como siempre, hay quienes prefieren una en lugar de la otra; y dejando a un lado las similitudes entre ambos filmes, vale la pena ver cada uno por separado olvidando la polémica del plagio.





The Wild es una buena opción, pero sin duda más personajes lo hubieran hecho todavía mejor.

Variedades

A pesar de tener un buen *gameplay*, **The Wild** puede tornarse un poco repetitivo en ocasiones, especialmente para los videojugadores más experimentados; pero al tratarse de una adaptación de una película, hay que reconocer que es un buen trabajo por parte de los desarrolladores, quienes evitaron que fuera un juego más del montón. Los gráficos son muy buenos y los personajes están bien detallados (especialmente **Samson**), así como los escenarios; pero en cuanto a la música sí les faltó un poco de entusiasmo.



Despedida

Al principio puede parecer que tenemos en nuestras manos un título que no valdría la pena aunque te lo prestaran, pues ya nos tienen acostumbrados a que las adaptaciones de películas sólo son para aprovechar la licencia, aunque no es el caso con The Wild. Tiene una buena jugabilidad, valores y reto; no estamos diciendo que sea excesivamente difícil, pero no es un típico juego "para chavitos". Aunque, como siempre, la mejor opinión es la tuya; si tienes oportunidad, juégalo y verás a qué nos referimos cuando decimos que es muy divertido.



Ranking

1 – 10

Crow 6.0

Es definitivo: The Wild no está diseñado para personas exigentes, sino para quien quiera divertirse y aprovechar la marea provocada por la película. Gráficamente me decepcionó porque noto un título bastante minimalista que no aprovecha el potencial de la consola. Al ser un juego para jóvenes jugadores, BVG procuró un gameplay sencillo y poca dificultad, logrando una aventura que puedes concluir antes de lo pensado. Por último, sin importar qué fue primero, si el huevo o la gallina, The Wild (BVG) es parecido a Madagascar (Activision), pero este último me agradó mucho más.



Master 6.0

Está bien que no han salido muchos juegos para el Game Boy Advance últimamente, pero en definitiva yo no te recomiendo The Wild. Es un juego de plataformas promedio, sin mucho que ofrecer, los niveles son sumamente sencillos de terminar, y digo, está enfocado a los niños, aunque tampoco es para tanto; además, las animaciones de los personajes pudieron ser mejores y a esto súmale que a los animales les falta "carisma", lo que da como resultado un juego aburrido. Quizá si te gustó la cinta te pueda entretener un poco, pero si no es así, mejor úsalo para curar el insomnio.



Panteón 8.0

Al principio yo también creí que se trataba de un juego sin chiste desarrollado sólo para explotar la licencia, pero afortunadamente pude constatar que es una buena opción aun si no has visto la película. Me recordó mucho los días del SNES por el estilo de gráficos y el gameplay. No digo que sea el juego revelación, pero gana muchos puntos al no ser la típica adaptación de mercadotecnia. Claro está que los fans de las franquicias típicas y populares no se quitarán las manos de los ojos, oídos y boca; y como no hay Master Swords The Big Break, then Wildlife, and finally The Wild, ni Metroids, lo reprobarán inmediatamente.

FUTBOL y videojuegos

Estamos en uno de los meses más especiales y esperados de todo el 2006, ya que en este junio se lleva a cabo uno de los eventos más espectaculares y emocionantes deportivamente hablando: nos referimos al Mundial de Futbol a celebrarse en Alemania. Seguramente a estas alturas ya tienes todo preparado para vivir esta fiesta que ocurre cada cuatro años, pero para que la goces de manera más intensa, te vamos a platicar de los videojuegos más populares que han estado basados en este hermoso deporte, y que han aparecido en las consolas de Nintendo. Así que te invitamos a que leas y sobre todo disfrutes este artículo especial.

Todos tenemos un sueño... ¡ser los campeones!

En la época del NES existieron varios juegos muy buenos de este deporte, que, aunque no lo creas, transmitían perfectamente la emoción que se recrea en una cancha real de futbol, y como claros ejemplos tenemos, **Goal Two!**, **Soccer** y **Nintendo World Cup**, de los que enseguida te hablaremos.

Nintendo World Cup

Nintendo Entertainment System | Technos | 1990

Un Mundial al estilo de Nintendo

A principios de la década pasada, la gran N puso a la venta **Nintendo World Cup**, un título que, a pesar del nombre, no tenía nada que ver con la Copa del Mundo de la **FIFA**. Era como un torneo "alternativo" en el que se enfrentaban las selecciones más famosas del mundo. En un principio todo parecía normal, o sea, dos equipos, un balón, una cancha. ¿Qué tenía de especial este juego? Ah, pues lo que lo hacía diferente del resto era que ciertos jugadores podían ejecutar una especie de "superdisparos", que, muy al estilo de **Soccer Slam**, eran muy difíciles de bloquear.



Los disparos especiales modificaban la forma del balón al más puro estilo de los **Super Campeones**, pero con elementos más "chuscos", como un pez, un tiro doble o un *boomerang*, que era el tiro para el equipo mexicano, el cual, por cierto, era el único disparo que, pasara lo que pasara, siempre terminaba dentro de las redes rivales. Cada uno de los jugadores dentro del campo -que por cierto eran seis por equipo- contaban con un rostro en particular, es decir, ni uno solo se repetía, lo que hacía que te identificaras con alguno en especial.

En **Nintendo World Cup** podías cambiar la estrategia; por ejemplo, si ibas a enfrentar a un rival fácil, lo más lógico es que eligieras ir al ataque, pero si, por el contrario, tu adversario era fuerte, la opción de jugar a la defensa era la más útil. En conclusión, **NWC** es un juego muy bueno que desafortunadamente no tuvo secuelas. Nosotros creemos que este título tenía todo para dar mínimo un par de juegos más, pero bueno, eso no le quita que sea excelente.



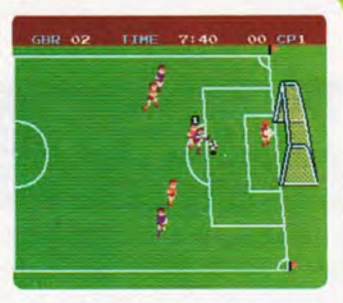


La imágen al inicio del artículo pertenece al minijuego de la serie Mario Party, donde tres jugadores tiraban cuantas veces pudieran hasta que el tiempo se terminara; ganaban si podían meter cierta cantidad de goles, para lo que era necesario trabajar en equipo, como siempre pasa en el futbol.

Soccer

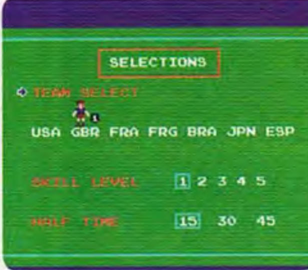
Nintendo Entertainment System   Nintendo   1987

El primer juego de futbol para el NES... eso fue lo que representó **Soccer** para la consola gris de Nintendo, y a pesar de lo que pudieran pensar los que no lo han jugado, es muy divertido. El campo está diseñado de una forma muy pequeña, debido principalmente a que aún se desconocía lo que podía ofrecer el hardware del NES; pero, bueno, en cuanto al *gameplay*, contábamos con dos acciones básicas: pasar y tirar... sí, no podías hacer ni "paredes" ni "tijeras"; sólo disparabas y ya; pero para su momento era lo máximo, ya que podías elegir dentro de siete equipos diferentes, y además enfrentarte contra un amigo. ¿Qué más se podía pedir?



El título tenía buenos detalles, como el hecho de que antes de iniciar el partido los jugadores movían los brazos como "calentamiento", y durante el medio tiempo salían unas porristas a realizar una rutina, que, aunque sencilla, aumentaba la emoción del encuentro. De lo más divertido era que, a diferencia de la mayoría de los juegos de este deporte, tú controlabas totalmente al portero, por lo que además de preocuparte por que tu equipo tuviera control del balón, no tenías que perder de vista la colocación del guardameta, porque en cualquier momento un tiro de larga distancia podía terminar con tus sueños.





Goal! Two!

Nintendo Entertainment System   Jaleco   1992



Sin duda el mejor juego de futbol del sistema. Los otros dos que les mencionamos son muy buenos, pero este todavía en estos días resulta muy divertido jugarlo, esto gracias a su gran movilidad. Y es que a pesar de que las animaciones de los jugadores no eran lo máximo para su época, lograban representar de manera muy fiel un gran número de jugadas como "chilenas" o "palomitas", lo que ampliaba las opciones de anotar gol, lo que en otros títulos se limitaba a puros disparos al arco.

Uno de los aspectos más importantes de **Goal Two!** es la cancha, y es que ésta tenía dimensiones reales y no simuladas como en **Soccer**, o sea, realmente te costaba trabajo llegar al arco, y podías dar pases cortos y largos, además de disparar, claro. Cuando mandabas un cambio de juego o un "pelotazo", la toma se ampliaba simulando un zoom de la cancha, lo cual no sólo te servía para ver dónde iba a caer la pelota, sino también para que desde ese instante pudieras mover a tus jugadores y así tener más posibilidades de controlar el esférico al caer.



Mención especial merecen los disparos desde los once pasos, porque realmente podías tirar hacia cualquier parte de la portería, es decir, al chutar a la derecha podías hacerlo por arriba o abajo, con fuerza o despacio; obviamente, todo lo anterior ocasionaba unos desenlaces muy emocionantes, sobre todo cuando definías el pase a alguna ronda. **Goal Two!** es un extraordinario juego de futbol, que nos hizo vibrar de emoción como nunca; en cada animación, en cada melodía se podía respirar adrenalina, generada por un sistema 8-bit; si tienes la oportunidad de conseguirlo, no lo pienses dos veces: es único; y si ya lo tienes, debes estar de acuerdo con nosotros en que el futbol nunca se jugó tan bien en el NES.



Otros juegos de Futbol

Todos los títulos mencionados han sido de una temática "seria", es decir, siguen al pie de la regla todos los lineamientos del soccer; pero también existen varios juegos que se olvidan de las faltas y los fueras de lugar para llevar al extremo este deporte. En seguida les preparamos tres ejemplos de títulos que reúnen estas características.

Mega Man Soccer

Super Nintendo   Capcom   1994

Este juego no quería competir con los ISS o **FIFA** de aquel entonces; sólo esperaba crear un subgénero y lo consiguió; para empezar, si Capcom quería que su juego fuera popular, tenía que usar algo más que un concepto de futbol sin reglas, por lo que utilizó a una de sus series más famosas, o sea, **Mega Man**, para ambientar el juego, de tal forma que puedes elegir un equipo de puros **Mega Man** o de **Proto Man**, por mencionar sólo algunos ejemplos.



La forma de jugarse era muy sencilla: sólo pasabas y tirabas, nada del otro mundo; pero como las canchas eran muy pequeñas, la acción no cesaba ni un solo segundo, pues en cualquier instante podía venir un centro o un tiro desviado que cambiara el rumbo del partido. Actualmente es muy difícil de conseguir, pero si eres el afortunado poseedor de uno, desempólvalo y dedícale un tiempo; verás que sigue siendo muy divertido.



El Super Nintendo representó nuevas posibilidades para que los programadores pudieran plasmar mejor sus ideas, y no tardaron mucho en mostrarnos mejores juegos de futbol; de hecho, uno de ellos es considerado actualmente como uno de los mejores juegos del deporte de toda la historia; inclusive hay quienes creen que aún no ha sido superado; nos referimos a **ISS**, pero antes te presentamos otros dos, que también son grandiosos.

FIFA Road to World Cup 98

Super Nintendo | Electronic Arts | 1997



El último juego de la serie de **FIFA** en el Super Nintendo fue este que salió previo al Mundial de Francia. Conserva muchas características de sus antecesores, como el hecho de que el **CPU** podía controlar al cien por ciento a cualquier jugador que no tuvieras bajo tu control. Esto, aunque a muchos no les gustaba, permitía que mientras tú te desmarcabas, otro jugador se fuera por la banda con el balón, para así crear un mayor peligro en el arco rival.



Los gráficos son buenos, pero siempre dio la sensación de que podían realizar algo mejor los cuates de EA Sports; lo que sucede es que todos los sprites eran demasiado pequeños y no permitía que te acabaras de "meter" al partido, pues todos los jugadores parecían la misma persona. Cabe señalar que, como siempre, todos los jugadores incluían su nombre real, y esto nunca representó una diferencia con otras franquicias, ya que en aquel tiempo importaba más el *gameplay* y no se explotaba tanto la imagen de algún deportista para promocionar el juego.

International SuperStar Soccer De Luxe

Super Nintendo | Konami | 1995

Sublime. No hay otra forma de describir este excelente juego para el Super Nintendo. Por primera vez todos los botones del control tenían una función especial, que, combinadas, te permitían realizar lo que quisieras dentro del terreno de juego. Lo que más impacta de entrada son las dimensiones del campo y de los jugadores, y es que ambas son muy grandes, lo que añade más realismo del que por sí ya tiene gracias a su gran movilidad.

Muchos juegos de futbol te daban la posibilidad de jugar un torneo corto y los clásicos enfrentamientos entre amigos; pero no fue sino hasta **ISS** para el SNES, cuando se le comenzó a dar más peso a los certámenes internacionales; tan es así que aquí podías disfrutar de la Copa del Mundo, bueno, con un nombre distinto por cuestiones de derechos, pero es obvio que se trataba de la mayor justa mundial de este deporte. Todos tus avances son guardados por medio de *passwords*, debido a que el torneo es bastante largo; para que te des una idea, debías jugar desde la eliminatoria previa hasta el Mundial.



Otra característica muy importante de **ISS** es que antes de que inicie cada juego, puedes ubicar donde tú quieras a los jugadores, escoger una estrategia y obviamente una formación; todo esto lo vuelve sumamente estratégico y permite que todos los partidos sean diferentes uno de otro. Sabemos que si no lo has jugado, posiblemente no estés de acuerdo con nosotros; y es que no sólo es el mejor juego de futbol que saliera para Super Nintendo, sino que para muchas personas es considerado el mejor de la historia de este deporte... pero, bueno, eso te toca decidirlo a ti.





Capcom Soccer Shootout

Super Nintendo | Capcom | 1994

Si tu creías que Capcom no hací[a] más que **Street Fighter** en la époc[a] del SNES, estás equivocado, ya qu[e] también llegó a incursionar en otro[s] géneros como el de los juegos depor[-]tivos, donde encontramos a **Capcom Soccer Shootout**, un juego poc[o] conocido, pero bastante divertido con varias opciones innovadoras par[a] su tiempo, que lograban recrear varia[s] situaciones como si estuvieras viend[o] un juego de verdad.



Obviamente el juego no incluí[a] los nombres reales de los futbolis[-]tas, por cuestiones de licencia, per[o] nadie podía impedir que éstos fuera[n] sumamente parecidos; y así fue com[o] podíamos ver cuidando la portería d[e] la selección mexicana a **Campale**.. lógicamente haciendo alusión al gra[n] genio **Jorge Campos**. Otro detall[e] curioso de este juego fue que ademá[s] de poder jugar en canchas "reales" también tenías la opción de hacerlo "[a] puerta cerrada", en canchas de futbo[l] rápido, donde el balón nunca salía; e[n] esta modalidad, los equipos se inte[-]graban con ocho jugadores, y no d[e] once, como normalmente ocurría.



En cuanto al *gameplay*, sólo le encon[-]tramos un pequeño problema, y es qu[e] cuando corres, lo hace toda la líne[a] donde se ubique el jugador, o sea, s[i] tú mueves a un defensa hacia atrás los otros jugadores que se ubique[n] en la misma zona realizarán el mism[o] movimiento.

Para la máquina de la diversión también existieron extraordinarios juegos de soccer, que gracias a una nueva era en tecnología nos hicieron vivir de manera más intensa cada encuentro, y qué mejor momento de recordarlos que ahora, que estamos celebrando un Mundial.

International SuperStar Soccer

Nintendo 64 | Konami | 1997

La perfección en juegos de soccer llegó con la salida de **ISS64**; nunca habíamos visto tal cantidad de expectación por un juego de futbol, y no exageramos en decir que sobrepasó a muchos juegos de aventura de aquel entonces en cuanto a popularidad, y todo debido a un excelente gameplay.

En este juego, lo primero que llama son los gráficos, ya que todo está perfectamente detallado, empezando por los estadios, donde puedes ver mantas y banderas por todos lados, además de poder jugar en condiciones distintas, como son bajo lluvia o nieve, que además de lucir muy bien, vuelven el juego más rápido o lento. Otro dato interesante es que los movimientos de los jugadores están bien capturados, y se nota en los festejos, donde vimos los más clásicos como el de **"Bebeto"**, cuando simula que arrulla a un bebé.





¿Qué sería de lo estético si no estuviera respaldado con un buen *gameplay*? Sencillamente un fracaso; pero no es el caso de **ISS64**, cuya principal virtud es precisamente su fresca jugabilidad. Al igual que la versión de SNES, se incluyó un movimiento distinto por cada botón, conservando los típicos como pases y tiro, pero además se contaba con el de las "paredes", que al estar en un solo botón permitía que las usáramos de manera más seguida en nuestros ataques.



ISS64 es una joya del deporte. Nunca un juego de futbol ha sido tan popular, y es que es muy común que en estos juegos no haya variedad debido a las limitaciones de movimientos, y se demostró que no hacen falta clubes oficiales para vencer a un buen juego, al mejor de futbol: el **ISS64**.

World Cup 98

Nintendo 64 | Electronic Arts | 1998

El videojuego oficial del Mundial de Francia 1998 apareció en el Ninendo 64, y a diferencia de **Road to World Cup** y **FIFA 64**, aquí sí le pusieron ganas los programadores, ya que el producto que nos ofrecieron es de una calidad muy alta. Obviamente, cuenta con todos los equipos que asistieron al Mundial de dicho año, así como con la lista de convocados por país, y es aquí donde tenemos que destacar algo: el aspecto visual. Quizá no todos, pero por lo menos los jugadores más representativos de cada país fueron reproducidos con gran detalle; basta ver el rostro del "Matador" **Luis Hernández** para darse cuenta de que tiene hasta la cinta con la que sujetaba su cabello; otro detalle interesante en cuestiones gráficas viene con los uniformes; por ejemplo, el de la Selección Mexicana sale con todo y el Calendario Azteca.

Pasando al *gameplay*, encontramos un juego muy dinámico, al cual sólo le detectamos un problema, y es que para correr, debías presionar repetidas veces un botón (ni que fuera **Mario Party**); esto llegaba a ser cansado, pero una vez que te acostumbrabas (o te resignabas) podías descubrir todo lo que guardaba **FWC98** para ti. Un detalle que nos gustaba de este juego es que cuando disparabas o cobrabas alguna falta, podías darle efecto al balón, y no sólo moverlo unos centímetros, sino realmente lograr cosas como el tiro de **Roberto Carlos** en el "mundialito" de ese año.

Sin dudas fue lo mejor que realizó EA para el Nintendo 64 en cuanto a futbol se refiere, pero aun así quedaron algo lejos de su rival de siempre, o sea, Konami y su serie **ISS**...

Sega Soccer Slam

Nintendo GameCube | Sega | 2002

Hace tan sólo cuatro años, Sega nos deleitó a todos con este estupendo juego para el Cubo, en el cual no controlábamos clubes ni selecciones nacionales, sino equipos que representaban algún tipo de elemento, es decir, teníamos el equipo de Agua, que se llamaba **Tsunami**, o el de hielo, que se conocía como **Sub-Zero**. Cada escuadra tenía en el campo cuatro jugadores, un portero más tres de campo, cada uno con una personalidad muy marcada, que te podía hacer hasta reír, pues en todos existe un personaje femenino... menos en el **Volta**; ¿por qué será? Bueno, no importa, el caso es que por variedad no hay ninguna queja.



El modo de juego aquí resulta más agresivo que en **Mega Man Soccer** por ejemplo, ya que aquí puedes y debes golpear a tus rivales para impedir que te quiten el balón; por lógica, no hay faltas, y el esférico nunca sale de la cancha, la cual, por cierto, tiene las dimensiones de una de futbol rápido; y aunque tiene las marcas de tiro de esquina, nunca ejecutarás uno solo. Conforme realices pases acertados o robes el balón a los contrarios, una barra en la parte inferior de la pantalla se llenará poco a poco; cuando esté al máximo aparecerá la palabra Killer, que te permite realizar un supertiro que, aunque no te garantiza que entre, sí aumenta tus posibilidades.



Soccer Slam es un gran juego, ideal para las tardes de fin de semana en las que invitas a tus amigos a retar; no importa que no te guste el futbol, con este juego comenzarás a quererlo.

Super Mario Strikers

Nintendo GameCube   Nintendo   2005

Nintendo no se podía quedar fuera de la onda del futbol, pues como es tradicional en todos sus juegos, le pone un toque especial que los vuelve únicos, y lo más importante, muy divertidos, como es el caso de **Super Mario Strikers**, que siendo desarrollado por gente que estuvo muy de cerca en **Soccer Slam**, conserva varias de sus características, pero al mismo tiempo aporta otras directamente del universo de Nintendo.



Aquí contamos con equipos de cinco jugadores, cuatro de cancha y el portero, y podemos elegir un capitán, que puede ser uno de los personajes más representativos de la compañía, como **Mario**, **Yoshi**, **Wario**, etc., y los otros jugadores serán todos Hongos o **Koopas**, entre otros; o sea que puedes realizar varios tipos de combinaciones. También existen los tiros especiales en **SMS**, pero no necesitas reunir una barra de poder para ejecutarlos, ya que los puedes hacer en cualquier momento, pero es un poco tardado, y en cualquier momento te lo pueden interrumpir con un golpe o una concha... sí, una concha, porque además de todo, cuentas con ítems al estilo de **Mario Kart**, que, usándolos sabiamente, pueden conducirte a la victoria.



Por desgracia, Konami no trajo sus juegos de futbol para el cubo en este continente, pero aun así hay unos muy buenos que podemos encontrar para nuestro Nintendo GameCube, y así hacer menos pesada la ausencia de ISS en esta generación.

Serie FIFA

Nintendo GameCube   Electronic Arts   2002-2006

Durante los tiempos del Super Nintendo y el N64, esta franquicia tuvo que conformarse con vivir en las sombras, ya que los **ISS** eran los que mandaban en cuanto a futbol se refería; pero después de que la compañía japonesa anunció que no traería sus juegos de soccer, EA literalmente empezó de cero con su licencia, y por fin, después de muchos experimentos, han logrado desarrollar títulos de calidad, y no sólo usando la exclusiva de la **FIFA** para vender juegos. Exactamente con **FIFA 2003** se comenzaba a ver lo que EA quería: un juego más amigable en cuanto al control y sobre todo que no fuera predecible. La incursión de un botón para que un jugador cercano al que controlamos "marcara" un pase, fue tan sólo el principio de lo que nos esperaba con esta serie.



Para **FIFA 2004** se realizaron cambios en cuanto a *gameplay*, y ahora con el *stick-C* podíamos mover a otro jugador, con lo que se podían preparar mejor los contragolpes. Pero a pesar de todo, esta mejora no fue lo que ocasionó que este juego fuera tan especial para nosotros, sino que por primera vez se incluyeron equipos de la liga mexicana, sólo cuatro, pero representó un gran avance. El gameplay se fue puliendo poco a poco, hasta llegar a la versión 2006, donde ya no sólo es una jugabilidad libre, sino que además contamos con movimientos especiales que no se habían visto antes, como el hecho de cubrir el balón con el cuerpo, o poder "cargar" a los rivales para poder romper su equilibrio.



El mejor juego de soccer que podemos encontrar en el cubo actualmente es **FIFA 2006**, ya que por todo lo que te hemos comentado es una experiencia difícil de olvidar, y más si juegas con cuatro amigos. Por cierto, desde la edición 2005 se ha incluido toda la liga de México.

Virtua Striker 2002

Nintendo 64   Sega   2002

Un juego que sorprendió bastante al ser adaptado al Cubo fue **Virtua Striker**; y es que sus versiones de Dreamcast, la verdad eran para llorar, pero se tenía la confianza de que gracias al *hardware* del GCN, el Sonic Team realizara una conversión decente, y obtuvimos más que eso: supera al de Arcade en todos los aspectos.

Si no has jugado nunca un VS, te comentamos que son juegos enfocados más a la acción que a la simulación, es decir, las opciones son algo limitadas, pero no por eso el juego es malo. Para que te quede más claro, imagina que sólo con tres botones controlas todo lo que sucede: con uno das pase, con otro pases elevados y el último lógicamente es para tirar. Cualquiera pensaría que con lo anterior no se puede lograr gran cosa en cuanto a jugadas, pero están equivocados, ya que como te olvidas de correr y poner estrategias a cada rato, sólo te centras en una cosa: atacar, lo que lo vuelve un juego sumamente espectacular y en ocasiones dramático.





Virtua Striker es una gran opción para los amantes del futbol, o para quienes no les gusta complicarse tanto.

¡A levantar la copa!

Así llegamos al fin de este especial dedicado a los videojuegos del deporte más famoso de todos: el futbol. Esperamos que lo hayas disfrutado y que ahora tengas una mejor perspectiva de cómo han ido evolucionando. Nada es imposible; por eso queremos desearle a la Selección Nacional de México que tenga la mejor de las suertes en Alemania 2006. Sabemos que darán su mejor esfuerzo. ¡Ánimo! ¡Sí se puede!

Entrevista a Oscar Rojas



Imagen Fibra América

En los últimos años hemos visto destacar a varios jóvenes mexicanos dentro de nuestro futbol; uno de ellos es Oscar Rojas, defensa del equipo América, quien desde su debut ha demostrado su buen nivel, que lo ha llevado incluso a vestir la playera del Tricolor; hoy conoceremos un poco más de otra de sus pasiones: los videojuegos.

Club Nintendo: Sabemos que eres un buen fan de los videojuegos. ¿Desde cuándo juegas?
Oscar Rojas: Desde pequeño. Me acuerdo que cuando estaba en la primaria me llamaban mucho la atención los videojuegos. Ahora sigo jugando, obviamente no como antes que me clavaba mucho, pero lo sigo haciendo.

CN: ¿Qué juegos tenías o cuál era tu género favorito?
OR: De los que más me acuerdo es de los de futbol; eran los más entretenidos para mí. Aunque en realidad los de deportes son los que más me han llamado la atención; de otros géneros no tanto.

CN: ¿Entonces tus preferidos son los que tienen que ver con los deportes?
OR: Sí, así es.

CN: Ahora cuando estás en esas concentraciones largas, ¿cuál es el que más te entretiene?
OR: No tenemos uno en particular, ya que en concentración previa a un partido somos varios los que jugamos. Pero el título que más jugamos es el **FIFA**:, ahí le entramos varios a las retas, que se ponen muy buenas.

CN: ¿Cada cuándo juegas?
OR: En concentración por lo regular terminando la comida o en las noches es cuando más nos juntamos todos a los que más nos llama la atención. También entre semana, cuando estoy en mi casa y no tengo algo que hacer, también jugamos un rato.

CN: ¿Alguna anécdota curiosa o rara que te haya pasado con los videojuegos?
OR: De chavito era muy clavado en los videojuegos y lo que más me daba coraje era que me sacaran en una reta; eso si no me gustaba, que llegara alguien a sacarme. Ahora, alguna que otra vez pasa.

CN: Bueno, pero lo tuyo es la cancha y no la pantalla, ¿no?
OR: Eso sí, en la cancha ya son otras cosas.

CN: Cuando te retan tus vecinos en un videojuego, ¿tú los desafías en las coladeritas de la calle?
OR: Claro, si ellos lo hacen en el Nintendo, también se vale que juguemos futbol en la calle.

CN: ¿Alguna vez pensaste que podrías ser parte de algún videojuego? Por el caso de la serie de **FIFA**, en la que aparecen diferentes ligas del mundo con los nombres e incluso las caras de futbolistas.
OR: No me lo imaginaba. Cuando eres niño, es típico que te nombres como algún ídolo e incluso en el mismo videojuego decías que eras uno u otro jugador. Pero ahora que ya me vi en un juego, la verdad es que me emocionó mucho y espero poder aparecer más.

CN: Aparte del América, ¿a qué otro equipo escoges para echar una reta?
OR: Me gusta jugar mucho con el Barcelona; de selecciones juego con Brasil; en ocasiones escojo a las Chivas, Cruz Azul o Pumas. Bueno, cuando alguien de mis compañeros tiene al América y queremos organizar un clásico, lo hacemos con el afán de divertirnos.

CN: Qué bueno que lo vean así; realmente los videojuegos y el futbol son para eso, para divertirse y no llevar la rivalidad al extremo.
OR: Así es. Es sólo un juego.

CN: En las concentraciones, ¿qué tan importantes son los videojuegos para los futbolistas?
OR: Bastante; te ayudan a quitarte el estrés; además, convives con tus compañeros de equipo y te diviertes un buen rato. Las concentraciones son algo aburridas, y el hecho de poder jugar un videojuego solo o con alguien te ayuda a relajarte.

CN: ¿Quiénes son de los más clavados del equipo?
OR: ¡Son varios! De los más clavados: Memo Ochoa, Diego Cervantes, Ricardo Rojas, Alvin Mendoza y Argüello, además de mí, pero ya no como lo hacía antes. Te diría que los más chavos del equipo.

CN: ¿Entonces las retas se ponen buenas?
OR: Sí, de hecho nos ha tocado salir de aquí del club hacia alguna concentración y pasar a alguna tienda para comprar un control extra o algún título de lanzamiento para darle variedad a los que ya tenemos memorizados, así que se ponen bastante buenas esas retas.

CN: ¿Te imaginas jugando en unos años cuando seas más grande o incluso jugando con tus hijos?
OR: Yo creo que sí; de hecho tengo a mi sobrino de 8 años con el que juego de vez en cuando y me doy cuenta de que se las sabe muy bien. Así que por qué no una retita con tus propios hijos; no estaría mal.

CN: Para finalizar, ¿cómo te imaginas los videojuegos en el futuro?
OR: La verdad no sé. Con demasiada tecnología. Con la que ya existe ahora y con los avances que ves en cada videojuego que aparece, que son bastante buenos ya, en un futuro serán muchísimo mejores.

Oscar Rojas también se da tiempo para los videojuegos.

Foto: Toño R.



Aquí tenemos a Oscar en una ofensiva dentro de **FIFA Soccer 2006**, todo un orgullo para él aparecer en este juego.

2006 FIFA WORLD CUP

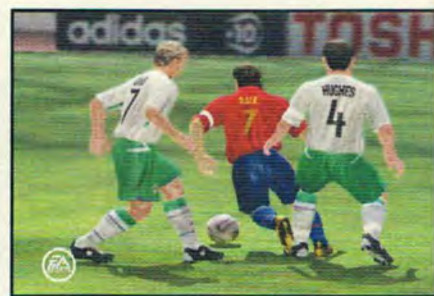
LUCHA POR CONSEGUIR FAMA, RECONOCIMIENTO, LA GLORIA ETERNA, QUE SÓLO TE DA EL SER ¡CAMPEÓN DEL MUNDO!

No existe competencia de futbol más importante que el **Mundial** que se realiza cada cuatro años, pues en ella se dan cita los mejores países del planeta para disputarse la preciada copa de la FIFA, que los acredita como monarcas absolutos del deporte. Un acontecimiento como éste no podía quedar ajeno a los videojuegos, y EA nos ha preparado el título oficial del certamen, donde podremos sentir toda la emoción de los partidos en cualquier momento, y sobre todo, hacer campeón al país de nuestra preferencia. En este mes el mundo vive una de sus máximas fiestas, y si no te quieres quedar fuera, tienes que conocer **2006 FIFA World Cup**.

La calidad no puede negarse

Antes de iniciar de lleno con el análisis del juego, nos gustaría comentar algo que a nuestro juicio es bastante importante, y eso es el "peso" que actualmente tiene **México** en cuanto a futbol se refiere. Desde hace ya varios años, nuestro país ha ido destacando en varias competencias, lo que ha originado que EA lo tome más en cuenta para sus más recientes adaptaciones de FIFA; tan es así, que no sólo ya se incluye la liga mexicana, sino que además han aparecido jugadores mexicanos en las portadas, como es el caso de **Oswaldo Sánchez** y **Omar Bravo**, o que nos dicen de la excelente narración que tenemos en la versión 06 por parte de **Enrique Bermúdez** y **Ricardo Peláez**; sin duda son indicadores de lo que representa nuestro país, y para seguir con la costumbre, en la portada de este juego viene otro jugador nacional... ni más ni menos que **Jaime Lozano**; así que felicidades al **Jimmy**, y esperamos que esta "racha" se mantenga un buen rato.





La pasión marca la diferencia

Seguramente te debes estar preguntando qué puede ofrecerte esta nueva versión y si vale la pena conseguirla si ya tienes el **FIFA 2006**, ¿no es así? Pues bien, digamos que conserva ciertas similitudes en cuanto al control, pero se han modificado varios aspectos además de agregar nuevos detalles para mejorar la dinámica de juego, de los cuales te hablaremos a lo largo de este artículo; pero antes queremos mencionar un apartado en el que sí se nota una gran diferencia: la pasión. Las entradas de los jugadores al terreno de juego son muy emotivas, siempre acompañadas del Himno Nacional, que en conjunto con detalles como globos, banderas y los gritos de la afición, en verdad te meten mucho al juego, y lo mejor de todo es que se mantiene constante durante todo el desarrollo de los partidos.



Compañía: EA.
Desarrollador: EA Sports.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Deportes.
Jugadores: 4

Diferente estilo, un solo sueño

Para este juego se han incluido todas y cada una de las selecciones que consiguieron su "boleto" para Alemania, desde Irán hasta Brasil; pero como EA sabe la importancia que tiene un evento como el **Mundial**, ha decidido no hacer menos a nadie e integrar también a las selecciones que no tuvieron tanta suerte en sus eliminatorias locales, como por ejemplo el equipo "charrúa", que cayó en penales ante Australia. Lo anterior es una muy buena idea, ya que permite que armes el torneo como a ti te plazca, y si te cae mal algún equipo, simplemente lo sustituyes por otro y listo. Pero además puedes recrear campeonatos pasados, en los que pueden participar otros equipos que no asistieron en realidad a tierras teutonas.





La constancia te dará el triunfo

Contamos con dos modos de juego principales; uno es la clasificación para jugar la **Copa del Mundo**, o sea, tienes que iniciar desde cero, y según la zona que elijas, podrá variar la dificultad, ya que no es lo mismo calificar a Brasil en América del Sur, que a Grecia en Europa. Los encuentros serán a visita recíproca, por lo que ganar de local será clave para avanzar, debido a que cuando juegues de visita, realmente te va a costar trabajo alzarte con un triunfo, porque los equipos ahora cuentan con una inteligencia artificial mejorada, que te presiona desde el primer momento, y no sólo para robarte la bola, sino también para la elaboración de sus jugadas tanto ofensivas como defensivas.





Esperemos que el "Jimmy" muestre su calidad en Alemania.

Pelea por cada balón

El modo anterior es muy entretenido y bastante demandante, pero nada se compara con jugar la opción principal, la de **Copa Mundial**. Si decides no hacer cambios en las selecciones que participarán en la justa, sólo debes elegir tu país favorito y listo: los grupos estarán colocados de la misma manera que el campeonato real, logrando así aumentar la tensión y emoción. Antes de entrar a cada juego puedes realizar los cambios que quieras en tu formación, como la manera en la que se acomodarán en el campo, o las estrategias que usarán a lo largo del enfrentamiento.

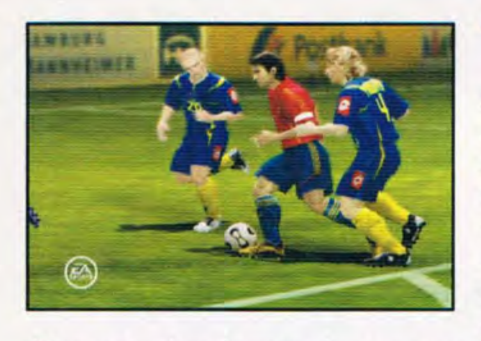


Ojalá que este sea un Mundial con sabor a México.



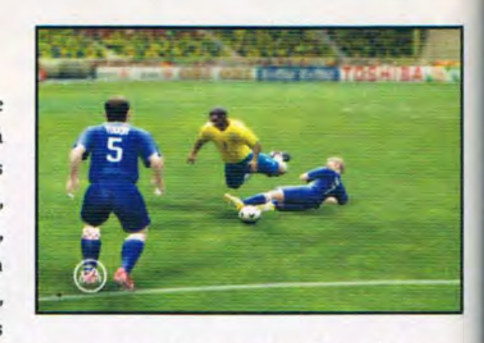
Golpea al destino

En muchas ocasiones hemos escuchado frases como "esto no se acaba hasta que se acaba" o "el último minuto también tiene 60 segundos"; y nada mejor para demostrarlas que el modo de **Desafío Mundial**, donde te presentan cuarenta situaciones reales de la historia de las **Copas del Mundo**, que tú tienes que revertir o igualar; por ejemplo, en un caso puede estar ganando Alemania a Holanda por dos goles de diferencia, y lo que tú tienes que hacer es darle la vuelta al marcador; suena fácil, ¿verdad? ¿Pero qué pensarías si te dijéramos que tienes un par de hombres menos, un lesionado y sólo 15 minutos para revertir el marcador?; como que ya no se ve tan de color rosa, ¿no?



Todo tiene recompensa

Ahora bien, no creas que todo el esfuerzo que pondrás para vencer todos los desafíos será en vano; no, para nada; una vez que los pases todos, te van a dar un balón especial de EA... ija, ja, ja! ¿Cómo crees? Por cada uno que completes, recibirás puntos que después podrás canjear en la tienda especial del juego por valiosos premios, de entre los cuales destacan decenas de balones diferentes, jugadores de antaño y hasta equipos enteros; así que, como habrás notado, tener todo te va a costar un poco de tiempo, pero bien vale la pena por ver de nuevo en acción aunque sea en videojuego a viejas glorias del futbol, un detalle que para los amantes de este deporte significa bastante.





Deja todo en el terreno de juego

El *gameplay*, como ya lo mencionamos, es básicamente el mismo; hasta la configuración del control no ha sufrido cambios, pero en el momento en que das un pase o disparas es donde se siente la diferencia, porque la física del balón ha sido mejorada una vez más, permitiéndote tener un desenvolvimiento más preciso en tus jugadas; por decir algo, antes era muy común que si presionabas pase antes de que el esférico llegara a ti, en el momento de hacer la recepción tu jugador daba el pase, lo que ocasionaba que se perdiera el factor sorpresa; pero en **WC2006** ya puedes cancelar esos movimientos y así pensar mejor tus remates o carreras. Otra cosa que vas a notar es que los jugadores ya están más "sueltos", ya no se quedan sólo en el área que les toca cubrir, ya se mueven más, y esto no es algo estético y nada más, sino que también aumenta tu variedad de jugadas.

En cuanto a los gráficos se refiere, ha mejorado en relación con **FIFA 2006**, y se nota mejor cuando ves los efectos de iluminación de los doce estadios que han sido representados en este juego; la cantidad de elementos que tienen es increíble, y a pesar de todo eso la acción nunca se ve disminuida como solía pasar antes. Como es ya una costumbre, el *soundtrack* que escucharemos correrá a cargo de artistas internacionales, y en esta ocasión podremos disfrutar de temas como "Cuéntale", de **Ivy Queen** de Puerto Rico, "La Prima Volta", de **FA** de Italia, o "Tijuana Makes me Happy", de México, interpretada por **Nortec Collective**. En pocas palabras, el aspecto técnico como en todos los **FIFA** será impecable.

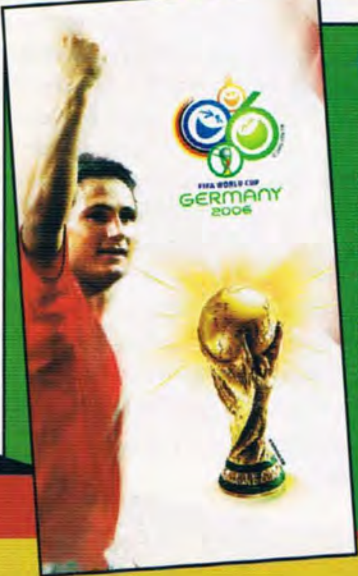






Para ser el mejor debes vencer a quien te pongan enfrente

2006 FIFA World Cup es más que una simple actualización, y a pesar de que conserva muchos factores de las anteriores entregas de la saga, sí se siente como un juego diferente, con ese sabor tan especial que le da el estar representando una **Copa del Mundo**, y elementos como la tienda virtual elevan su *replay value* demasiado; no puedes dejarlo pasar, seas o no fan del deporte; te vas a divertir bastante, y mucho más si gustas de jugar con tus amigos; así que no lo pienses más y convierte en campeón a tu selección favorita.



RANKING

Panteón 7.0

Hay algo muy curioso con los juegos de deportes, especialmente con las series de futbol, y esto es que por muy bueno que sea un juego, la versión del siguiente año será mejor por tratarse de una simple y cotidiana actualización; convirtiendo en obsoleta la anterior. Analizándolo desde el punto de vista objetivo, es un buen título para los fans del balompié, pero sigue siendo pan con lo mismo. La verdad lo recomiendo sólo si eres un gran aficionado, pero si quieres divertirte sin complicaciones, mejor ve por **Super Mario Strikers** o Sega Soccer Slam.



Crow 7.5

Sé que esta edición es de colección para los fans del soccer, ya que incluye todas las selecciones oficiales que se disputarán la Copa; sin embargo, en mi gusto particular me quedo con **FIFA Soccer 06** porque se me hace más completo al traer todos los clubes de México y de otros países. Los gráficos y *gameplay* se conservan sin cambios y honestamente son pocas las modificaciones que podremos apreciar. Recomiendo este título para los que en verdad se apasionan con el futbol o para quienes no posean la versión pasada.

Master 9.5

Para mi no hay ningún evento deportivo que se le pueda comparar a un **Mundial de Futbol**; es algo único, difícil de explicar con palabras; para que te puedas dar una mejor idea, no puedes perderte **World Cup 2006,** donde se ha logrado plasmar la magia y emotividad del torneo. Me gustaron mucho los desafíos, puedes pasar horas enteras y no te vas a aburrir. No lo dudes, es un buen juego; por lo pronto eliminaré a los Estados Unidos y ganaré el Mundial con México... ojalá que esto último pudiera suceder en Alemania. ¡Vamos, México!

1 — 10



pokémon décimo aniversario?

Por Spot

Se cumple una década del éxito tan impresionante del fenómeno conocido como **Pokémon**, también llamado "la fiebre amarilla". Es casi imposible que alguien no haya sabido de esta idea tan popular, y los videojuegos sólo fueron el principio; su auge alcanzó las caricaturas, las películas animadas, juegos de tarjetas, y por supuesto, una cantidad incontable de productos y mercadotecnia en general (entre muchas otras cosas). En esta ocasión vamos a preguntarnos qué nos han dejado estos diez años; qué ha pasado con esta franquicia de ganancias millonarias. Hagamos una pequeña retrospectiva de lo más prominente de **Pokémon**, sus errores y aciertos; todo desde un punto de vista objetivo e imparcial.



¿Pokémon?

El japonés Satoshi Tajiri creó el concepto basándose en el pasatiempo favorito de su niñez: coleccionar insectos. La idea evolucionó y se adaptó a los videojuegos para ver la luz en su país natal en 1996 con la salida de las versiones **Red** y **Green** de **Pocket Monsters, y luego** trasladadas hacia América como **Pokémon Red** y **Blue** en 1998. Básicamente, **Pokémon** trata de un mundo en donde la gente captura a ciertas criaturas (quienes reciben el nombre **Pokémon**) de la flora y fauna de su entorno para entrenarlas y usarlas en combates contra aquellas atrapadas por otras personas, para que así obtengan experiencia y desarrollen todas sus habilidades. El secreto de la popularidad del concepto fue el uso de las dos versiones (idea del genio Shigeru Miyamoto), las cuales permitían y exigían a los jugadores intercambiar entre ellos a los monstruos para poder completar la lista de aquellos existentes (*Pokédex*), pues había especies que sólo podías capturar en cada versión, e inclusive algunas quienes sólo evolucionaban al ser transferidas. La evolución es una de las partes más importantes de un **Pokémon**; se trata de un crecimiento inmediato o cambio de físico, el cual le permite incrementar su poder en todos los aspectos. Para completar la fórmula del éxito de los enfrentamientos, cada **Pokémon** tiene un tipo en especial de atributos para tener ventaja sobre otro tipo, y a su vez, debilidad ante otro distinto. Como ejemplo tenemos a los tres tipos más comunes: *Fire, Grass*, y *Water*. Un **Pokémon** de fuego es efectivo contra uno de pasto, pero será débil contra el de agua, y así sucesivamente.

La primera generación de Pokémon

Podemos dividir el progreso y evolución de los videojuegos de la serie en cuatro generaciones básicas, comenzando con las versiones **Red** y **Blue** que aparecieron en el Game Boy. Los eventos de esta parte de la historia se llevan a cabo en la región conocida como Kanto, en donde se pueden atrapar hasta 151 especies distintas de **Pokémon**. Tiempo después se incorporó la versión **Yellow**, la cual era una mejora de las originales, pero con elementos de la serie animada. **Pikachu**, el **Pokémon** No. 25, se consolidó como el más popular de todos. Estos títulos tuvieron el apoyo de los juegos **Pokémon Stadium 1** y **2** para el N64, los cuales permitían combatir con sus **Pokémon** de las versiones de GB, en peleas en 3D. Tiempo después, **Pokémon Red** y **Blue** tuvieron sus *remakes* para el GBA con **Pokémon FireRed** y **LeafGreen**.

Segunda generación

Dos nuevas versiones de **Pokémon** conocidas como **Gold** y **Silver** aparecieron para aprovechar el auge del Game Boy Color (aunque eran compatibles con el GB monocromático), y la historia tenía como escenario la región de Johto. Hubo muchas innovaciones en relación con los juegos anteriores, como el uso de un reloj interno, frutas e *items* que los **Pokémon** podían "cargar" en batalla para ayudarse (entre muchos otros cambios). Pero lo más prominente fue la incursión de dos tipos distintos: *Steel* y *Dark*, y la de más especies de **Pokémon** (incluyendo evoluciones y pre-evoluciones de los ya conocidos), para dar un total de 251 distintos monstruos. Similar a **Pokémon Yellow**, en esta generación hubo una versión especial: **Pokémon Crystal**, en donde se podía elegir el género del personaje principal. Esta generación fue compatible con **Pokémon Stadium 2**.



Tercera generación

Siguiendo la tradición, las versiones **Pokémon Ruby** y **Sapphire** incluyeron muchos cambios y cosas nuevas como 135 **Pokémon,** una nueva región conocida como Hoenn, y peleas usando a dos monstruos a la vez, entre otras. También hubo una versión especial, **Pokémon Emerald**; pero con estos títulos para el Game Boy Advance vino una de las más grandes desilusiones para los entrenadores, y la razón por la que muchos abandonaron la serie fue que las versiones anteriores quedaron obsoletas pues no eran compatibles con las nuevas de GBA, dejando todo el trabajo y esfuerzo de los jugadores enterrados con sus viejos sistemas, teniendo como único consuelo los *remakes* **Pokémon FireRed** y **LeafGreen** para volver a ver a sus favoritos. Las cinco versiones fueron compatibles con **Pokémon Box: Ruby & Sapphire** para GCN, y con los juegos **Pokémon Colosseum** y **Pokémon XD: Gale of Darkness**. En estos últimos se innovó con un nuevo estado que indicaba cuando un monstruo estaba corrompido y era "malvado"; los **Shadow Pokémon** debían ser purificados para volver a ser amigables.

Cuarta generación

Continuando con el legado, las versiones Pokémon Ranger: the Road to Diamond y **Pearl** para Nintendo DS han sido anunciadas, al igual que **Pokémon Mysterious Dungeon Blue** y **Red**. En estas versiones se incluirán más especies de **Pokémon** y elementos nuevos; sólo falta esperar para ver todas las innovaciones para los adeptos del fenómeno.

Expandiendo el universo Pokémon

Además de las versiones clásicas para los diversos sistemas de Nintendo, los monstruos de bolsillo han tenido otros títulos en diferentes géneros durante estos diez años, como **Pokémon Pinball** (GBC), el innovador **Pokémon Snap** (N64), la adaptación de **Tetris Attack: Pokémon Puzzle League** (N64), el juego que aprovechó el micrófono del N64: **Hey You, Pikachu!**, **Pokémon Channel** (GCN), **Pokémon Dash** (NDS), y muchos más. El lado malo es que con el enfoque de **Pokémon**, son consumidos primordialmente por los fans de la serie; y son poco atractivos para quienes no siguen la fiebre amarilla, aunque sean buenos juegos.



TCG

Pokémon Trading Card Game es un juego de tarjetas de colección que vio la luz en nuestro continente en 1999; fue distribuido por Wizards of the Coast, compañía líder y creadora del popular **Magic: The Gathering**. Fue tanto el éxito de esta nueva forma de jugar **Pokémon**, que se lanzó una versión para el GBC (compatible con el GB): **Pokémon Trading Card Game**; y también se editaron algunas cartas con un código para usarse con el e-Reader de Nintendo y tener acceso a ciertos minijuegos especiales.



Anime, manga y películas

Aunque muchos no lo quieran aceptar, el *"boom"* principal se dio con la salida de la serie animada. Al llegar a cada hogar con televisión, la serie adquirió una fama impresionante, así como más adeptos; aun con quienes no conocían los videojuegos de **Pokémon**. Aunque hay fans que no gustan de las caricaturas, el manga ni las muchas películas de **Pokémon**, siguen siendo fieles a las versiones del octavo arte. Pero una cosa es segura: el anime y las películas tienen una gran influencia en los videojuegos; un ejemplo es la versión **Pokémon Yellow**, la cual salió al mercado apoyada por la serie animada, teniendo mucha aceptación.

Fusilmon

El éxito siempre va acompañado de las imitaciones. **Pokémon** inspiró incontables juegos de distintos géneros con su concepto de capturar, entrenar y usar a algunos monstruos en batalla; aunque tal vez lo más común sea el uso de dos versiones distintas para intercambiar personajes. Como ejemplos tenemos a **Power Quest**, la serie **Mega Man Battle Network**, **Digimon**, **Beyblade** y muchos más. Pero toda moneda tiene dos caras; y cabe mencionar que en **Lufia II: Rise of the Sinistrals** (SNES) ya se había implementado mucho antes el traer como personaje extra a un monstruo al que podías evolucionar al darle ciertos *items*; suena familiar, ¿no?





Más allá de la pelea por turnos

Siendo una de las franquicias más exitosas de Nintendo, **Pokémon** fue incluido en el exitazo de N64: **Super Smash Bros**. **Pikachu** y **Jigglypuff** fueron dos de los personajes elegibles en esta contienda de titanes; claro está que sus ataques fueron adaptados para el género de peleas en 2D de **SSB**. En la secuela, **Super Smash Bros. Melee** para el GCN, el par regresó con otros dos **Pokémon**: **Mewtwo** y **Pichu**. En ambos títulos, diversos **Pokémon** podían ser invocados por un corto período para afectar la contienda al emplear un *item* del juego: la *Poké Ball*.

La reacción de la gente

Así como la imitación acompaña al éxito, también lo hace la envidia. **Pokémon** ha sido atacado por mucha gente en diversas maneras, como utilizando cualquier pretexto para relacionar ciertos aspectos y elementos con cosas malas; aun sin tener bases lógicas. Se ha dicho que los **Pokémon** tienen mensajes subliminales de racismo, blasfemia y violencia, entre otros; inclusive se realizaron quemas públicas de productos de la serie; pero todo esto ha sido demostrado como falsedad. No es la primera vez que sucede, y muchas caricaturas, películas y héroes en general son tachados como algo negativo; algunos de los personajes atacados son los **Pitufos**, **Superman**, **Popeye**, los **X-Men**. Ahora bien, hay una característica que sigue en debate: la comparación de los combates **Pokémon** con las peleas de animales como los gallos. Cabe mencionar que los monstruos de bolsillo siempre han sido mostrados con conciencia acerca de los combates, aunque al atraparlos demuestren recelo e inclusive ataquen a los entrenadores. Otro detalle importante para evitar la violencia en el concepto, fue que los **Pokémon** nunca mueren o sangran, sino sólo se desmayan. Como siempre, todo depende del cristal con el que se miren las cosas.



La apariencia de Jinx fue catalogada como racista, así que su color se cambió a morado...

Un grave golpe

Pokémon sufrió un considerable ataque por parte de quienes estaban en contra de la serie, y lo peor es que el mundo de los videojuegos también recibió su parte. El famoso caso de epilepsia masiva que tuvo lugar el 16 de diciembre de 1997 en Japón, disparó las protestas en contra de **Pokémon** y los videojuegos. Durante el episodio *Dennou Senshi* ***Porygon***, hubo una escena donde **Pikachu** emplea una técnica eléctrica, acompañada de un efecto visual con luces rojas y azules parpadeantes, ocasionando un ataque a televidentes jóvenes que sufrían de epilepsia fotosensible. A pesar de que este mal puede activarse por varios factores como ver el Sol o mirar una luz de manera indirecta, hubo muchísima polémica al respecto. A partir de ese infortunado evento, los videojuegos presentan advertencias a todos sus consumidores, así como medidas de seguridad para evitar más casos similares.



Mala planeación

Muchos fans de la serie se han quejado acerca de ciertos detalles en la misma, e inclusive ha habido quienes abandonan **Pokémon** debido a ellos. Como lo mencionamos anteriormente, la pérdida de compatibilidad entre las versiones de la primera y segunda generaciones con las demás fue algo frustrante para quienes le dedicaron demasiado tiempo a sus juegos; pero hubo cosas como el **Pokémon Tauros**, el cual era el más difícil de capturar en **Red** y **Blue**; en **Gold**, **Silver** y **Crystal** se encontraba con una facilidad relativa, convirtiendo en nada el esfuerzo de atraparlo en las versiones anteriores. También hubo confusiones y huecos en la historia, como el origen de **Mewtwo**, pues en **Red** y **Blue** se decía que **Mew** había dado a luz a un **Pokémon** a quien le pusieron **Mewtwo**, y el cual fue alterado genéticamente. Después se cambió la historia haciendo a **Mewtwo** un clon modificado de **Mew**. Además, se entiende que **Mew** "tuvo" a **Mewtwo**, y en **Gold** y **Silver** se menciona que nada se sabía de la reproducción de los **Pokémon** sino hasta cuando se descubrió el primer huevo; esta falta de coherencia se ha visto gracias a la continuación no planeada de la serie. Para concluir con este tema, nunca se ha dicho exactamente de dónde proviene la carne cuando la gente come. Con hambre, **Ash** podría hacer un consomé de **Pidgey** recién capturado, ¿o no?

Continuar la serie sin planearla bien provocó graves errores en la historia.

Falta de balance

Existe otro factor muy importante en **Pokémon** que resulta muy molesto en cuestión de preferencias; nos referimos a las muchísimas especies de monstruos, así como las diferentes formas de balancear las batallas; pero realmente no hay un buen equilibrio, y si quieres ganar un combate, es mejor tener **Pokémon** poderosos, pues de lo contrario serás derrotado. Una cosa es que la forma básica de un **Pokémon** sea más débil en comparación con su evolución, y otra es que hay ciertos personajes demasiado fuertes en contraste de otros, obligando a un entrenador a usar un **Pokémon** fuerte para las batallas en lugar de uno de sus favoritos. Como ejemplo, nadie usaría a un **Raichu** en un torneo si hay posibilidad de usar a un **Jolteon**, pues el segundo es más rápido y tiene mejor puntería que el primero. El subir de nivel a un **Pokémon** no garantiza que llegue a ser un oponente digno (especialmente si no evoluciona), pues nunca enfrentarías a un **Squirtle** de nivel 100 contra un **Charizard** del mismo rango, aun con la ventaja del tipo. Claro está que pueden emplearse mañas y ataques que ayuden, pero esto no te asegura la victoria. Finalmente, tenemos el error del tipo **Psychic**, especialmente de su mejor exponente: **Mewtwo**. Los **Pokémon** de este tipo son muy resistentes y sus movimientos causan un gran daño a casi todos los demás tipos –incluso si no son efectivos-; **Mewtwo** es uno de los favoritos (básicamente en las dos primeras generaciones), pues puede acabar con un equipo completo él solo, si trae los ataques correctos. Después de este error, se han creado monstruos con el pretexto de decir "este sí es más fuerte que **Mewtwo**"; como **Deoxis**.

Mewtwo es el mejor ejemplo de la falta de equilibrio en los tipos de **Pokémon**.

La fiebre continúa

Pokémon sigue siendo una de las franquicias más populares, a pesar de haber perdido a muchos fans. El lanzar una versión tras otra, las cuales parecen sólo actualizaciones, le quitó mucha de la magia inicial de la serie. La incursión de las especies nuevas en cada generación es buena, pero hubo muchas quejas acerca de la falta de creatividad en el diseño de los **Pokémon**. No obstante los detallitos, el éxito se mantiene y los aficionados aumentan –o se mantienen-; pero sí deberían planear mejor cada edición para hacerla que valga la pena en lugar de inundar el mercado con versiones de todos los colores del arcoiris.



¡GOAL!





SUPER MARIO STRIKERS®



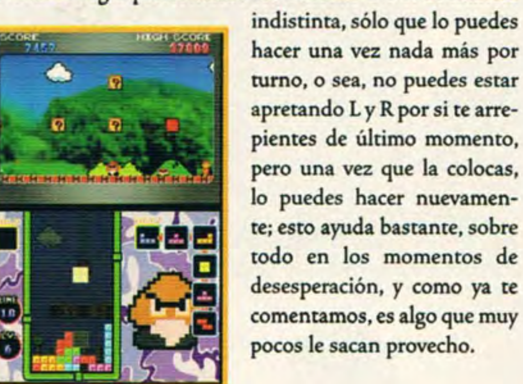
Tetris es ya un juego legendario, que ha aparecido en infinidad de consolas, pero aun así sigue manteniendo el mismo nivel de diversión, y eso es precisamente lo que lo hace un clásico. La nueva versión para Nintendo DS ofrece mucho más de lo que te imaginas, y a continuación te vamos a dar varios consejos para cada modo de juego, de tal forma que puedas mejorar tus estrategias y así lograr mejores marcadores. Sin más comenzamos con estos Tips de Tetris, los cuales esperamos sean de tu total agrado.



STANDARD MODE

Se puede decir que es el modo principal de juego, ya que encontramos a Tetris como lo hemos visto siempre, sin ninguna alteración; aquí sólo se trata de hacer líneas, que en un principio son sólo 200, pero al cumplir el requisito, habilitas la opción de jugar infinitamente, para ver qué tantas líneas logras.

En este modo de juego te recomendamos que siempre estés atento a las piezas que te muestran a la derecha de la pantalla inferior, porque así puedes ir organizando cómo las colocarás desde antes que las controles. En esta modalidad que muchos no utilizan- puedes cambiar la pieza que está en juego por alguna otra que hayas guardado previamente, lo cual se logra presionando los botones L ó R de manera indistinta, sólo que lo puedes hacer una vez nada más por turno, o sea, no puedes estar apretando L y R por si te arrepientes de último momento, pero una vez que la colocas, lo puedes hacer nuevamente; esto ayuda bastante, sobre todo en los momentos de desesperación, y como ya te comentamos, es algo que muy pocos le sacan provecho.



MÁXIMA VELOCIDAD

Cuando comienza el juego, todo es tranquilidad y te puede parecer muy lento el acomodar las piezas; para evitarlo, puedes presionar Arriba en el Pad y la pieza se colocará inmediatamente en la dirección que lleve. Ahora bien, a partir del nivel 15 la velocidad es bastante, y casi no te deja pensar, pero con un poco de maña puedes tener tiempo infinito. ¿Cómo? Muy fácil: no dejes de presionar el botón con el que giras las figuras, y mientras no sea colocada, puedes ver dónde te conviene ponerla y de paso checar la posibilidad de "trabajarla" con las piezas que están aún por venir.





INCREMENTA TUS PUNTOS

Ya debiste haber notado que en los récords del juego no te guardan la cantidad de líneas que hiciste, sino el puntaje, por lo que lo importante es lograr desaparecer cuatro líneas en un solo movimiento, ya que si lo haces de una en una, tus marcadores serán muy bajos. Para lo anterior, siempre acomoda las figuras dejando un espacio para que cuando te salga pieza recta, la puedas insertar sin problemas; si lo haces en más de una ocasión, tus puntos se incrementarán; a esta acción se le llama **Back to Back**.

TOUCH MODE



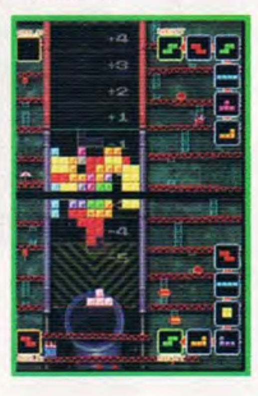
De los nuevos modos de juego que incluye **Tetris DS**, éste tal vez sea el más adictivo de todos. Este desafío nos presenta una torre formada por varias piezas de **Tetris** acomodadas una sobre otra sin un orden en particular, y con el *Stylus* las tienes que "arrastrar" para acomodarlas y así formar líneas. El chiste es que desaparezcas todas; pero el problema radica en que si mueves mal una pieza, te puedes quedar atrapado para siempre... bueno, hasta que presiones B para volver a iniciar el escenario.

Desde un comienzo dale un sentido a tu juego, es decir, no coloques piezas " a lo loco"; piensa bien dónde las vas a ubicar y si alguna otra se podrá acomodar junto con esa para que pueda desaparecer. Las piezas largas son las que te pueden servir más a salir de cualquier contratiempo, por lo que debes tratar de no utilizarlas sino hasta que sea sumamente necesario. Recuerda que al "golpear" una figura dos veces seguidas, ésta gira y así es más probable que se pueda acoplar a tus nece-



PUSH MODE

Esta opción es un versus, que puede realizarse contra la computadora o contra algún amigo; el objetivo no es nada difícil de entender; se trata de empujar a tu oponente con piezas para que rebase una línea predeterminada.



EL QUE PEGA PRIMERO...

A diferencia de los otros modos de juego, aquí no cuentas con un "piso" como tal para comenzar a ordenar las piezas, sino que sólo hay dos bloques de un cuadrito que servirán de apoyo para iniciar el juego. Aquí lo importante es que busques enviar tus piezas en el cuadro que aparece más abajo, porque así amplías tu rango de movimientos un poco más, lo que al final puede significar la diferencia entre perder o ganar.



Inmediatamente que ya tengas una base, comienza a buscar las jugadas de cuatro líneas, porque así empujarás cada vez más a tu oponente; en caso de que no te salgan piezas que te sirvan para armar un buen juego, tienes dos opciones: aplicar la técnica de los botones L ó R, o bien, mandar las piezas que no te sirvan al vacío, lo cual se logra al enviarlas en lugares donde no haya "piso"; obvio que el espacio requiere ser de mínimo dos bloques, pero te puede sacar de un gran problema.



Ver el juego de tu oponente siempre representará una ayuda extra, porque de acuerdo con las piezas que él vaya colocando, tú puedes ir "tapando" su juego con figuras que le impidan conseguir línea, o en su defecto, usarlas para tu beneficio. Por otro lado, también es bueno que veas a tu rival porque así podrás planear el momento justo para mandar tus castigos, ya que en instantes determinados le causarán más problemas que en otros.



En los últimos niveles, donde ya no las puedes girar, tienes que jugar con más inteligencia; no tienes margen de error, por lo que antes de mover una pieza piensa bien dónde la vas a colocar, y sobre todo utiliza la pantalla superior para guiarte; no está de adorno, por lo que basándote en lo que ahí te muestran te puedes ahorrar mucho tiempo. En los momentos cuando parezca que ya todo está perdido, mueve las piezas de la parte de arriba de la pantalla táctil, las que apenas se ven; de esta forma igual y caen las que están arriba y se acomodan mejor; no es muy seguro, pero suele funcionar.

CATCH MODE

Esta modalidad es exclusiva de **Tetris DS**, y trata de lo siguiente: en la pantalla inferior tendremos una especie de plataforma que comienza con un bloque en el centro, la cual podemos girar en el sentido que mejor nos acomode. En la pantalla superior comenzarán a bajar las piezas, y nuestro deber es acomodarlas para lograr un cuadro de por lo menos cuatro por cuatro; una vez que lo tengamos, comenzará una cuenta regresiva de diez segundos, en la que al finalizar explotará nuestra figura, destruyendo piezas que vayan cayendo o **Metroids**, de manera que se incrementa nuestro marcador.



NO PIERDAS ENERGÍA

Al ir subiendo de nivel aparecerán varios **Metroids**, que reducirán nuestra barra de energía; lo recomendable es girar nuestra plataforma y alejarla de esta amenaza al mismo tiempo; pero no es la única forma en la que perdemos energía, ya que si no utilizamos las piezas y se van al vacío, de igual forma perderemos energía; así que trata de emplearlas todas, y ya cuando el nivel es alto, usa una parte de la plataforma para colocar piezas "basura", y en los otros lados continúa con tu juego normalmente.



UN CHOQUE NO SIEMPRE ES MALO

En ocasiones, por más que ordenes tus piezas en la plataforma, no podrás formar el cuadrado, impidiendo que sumes puntos; para tales emergencias te sugerimos una estrategia, que consiste en chocar contra algún **Metroid**. Sólo tienes que medir muy bien el lugar donde las piezas te estorban más para que justo ahí sea el impacto; el único requisito para poder realizar esta técnica es que tengas por lo menos la mitad de tu energía, ya que de lo contrario sólo empeorarás tu situación.



MISSION MODE

La ambientación no pudo haber sido otra más que **Zelda**, y es que le queda como anillo al dedo a esta modalidad. En la parte de arriba, en un pergamino se nos indicará lo que tenemos que realizar, por ejemplo, lograr una línea usando un cierto tipo de pieza, etc. Al principio parece complicado, pero conforme resuelves un par de *puzzles*, le tomas el hilo. Pero de todas maneras te comentamos algunos consejos para que puedas avanzar más rápido.





Lo más importante es la observación; en cuanto te den la indicación, de inmediato comienza armando tu juego de tal manera que dejes el espacio indicado para que cuando la pieza que necesitas salga, la puedas colocar y no tengas que ordenarla en otro lado; en dado caso de que tarde en salir, recuerda que puedes cambiar la pieza una vez por turno con los botones L ó R.





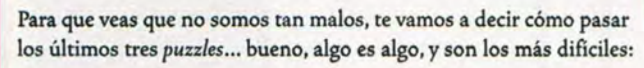
Tienes que estar muy atento a dos factores principales: el primero de ellos son las piezas del lado derecho, ya que muchas veces no les prestamos mucha atención, y al revisarlas podemos saber cuánto tiempo más tenemos que esperar; el segundo factor es la barra de corazones que se encuentra en la parte de abajo, la cual representa nuestra energía, y mientras más nos tardemos en completar la misión, ésta más se reducirá, presionándonos demasiado; por eso es importante que resuelvas rápido los *puzzles*, ya que así te renuevan tu energía.

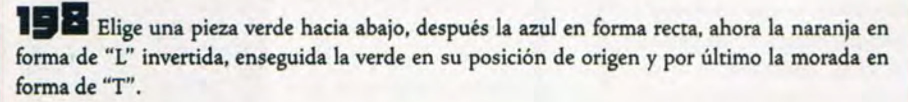
PUZZLE MODE

En esta opción sí te vas a tardar un muy buen rato, ya que tienes que resolver nada más ni nada menos que 200 *puzzles*; la mecánica es la siguiente: te van a mostrar varias piezas apiladas, y en la pantalla de abajo, muestran aquellas que, acomodadas de manera correcta, desaparecen toda la estructura; obviamente tú tienes que elegir el orden de las piezas, así como también su inclinación.

No hay mucho que decir, sólo que inicies por los más fáciles, para que vayas tomando ritmo; antes de que elijas el orden de las figuras, confirma que sí van a desaparecer las líneas, ya que de lo contrario te puedes atorar y pasar mucho tiempo en el mismo *stage*.

Para que veas que no somos tan malos, te vamos a decir cómo pasar los últimos tres *puzzles*... bueno, algo es algo, y son los más difíciles:





198 Elige una pieza verde hacia abajo, después la azul en forma recta, ahora la naranja en forma de "L" invertida, enseguida la verde en su posición de origen y por último la morada en forma de "T".

199 La naranja en forma de "L" invertida, la roja en su posición normal, las moradas seguidas en forma de "T", y al último el cuadro.

200 La verde hacia abajo, la naranja en forma de "L", la morada con la pieza de en medio hacia la izquierda, la verde en su segunda posición, y la "L" en forma invertida.

Excitebike NES 1985

Es un juego de motociclismo donde tenemos que terminar varios circuitos antes de que el tiempo se termine; tienes la posibilidad de recorrer las pistas con rivales o sin ellos, lo cual ya depende de tu habilidad; de las mejores opciones que contiene es un editor, con el que puedes armar un circuito como tú quieras.



Urban Champion NES 1984

Un juego de peleas callejeras, no como **Street Fighter**, claro, pero aquí controlas a un muchacho que va de esquina en esquina derrotando a quien se le ponga enfrente, mandándolos a las coladeras. De lo más curioso de este juego es que en ocasiones pasa una patrulla por el lugar de la riña, y ambos personajes se hacen como que "no pasa nada", silbando.



Duck Hunt NES 1985

De los títulos más famosos de todos los tiempos, aquí usabas un aditamento especial, la Zapper, que era una pistola con la que tenías que apuntar a la pantalla para cazar algunos patos. De lo más recordado de este juego es el perro que te ayudaba en tu cacería, ya que cuando fallabas tus disparos, se reía de ti, lo que ocasionó que muchos le disparáramos, aunque no podías dañarlo.



¿Quién es?

Seguramente muchos de ustedes no conozcan a uno de los personajes que aparece en el intro, ¿verdad? Nos referimos a un "viejito" con bata; bien, pues se trata ni más ni menos que del **Profesor Héctor**... ¿Te quedaste igual? Está bien, este personaje aparece en el juego **Gyromite**, aquel que jugabas con **R.O.B.**, el pequeño robot que Nintendo lanzó junto con el juego en cuestión.



Así llegamos al final de estos Tips de **Tetris DS**. Esperamos que te sean de bastante utilidad, y recuerda que mucho de lo que aquí mencionamos lo puedes utilizar en el VS Mode; sólo es cuestión de practicar y mucha paciencia para lograr buenas jugadas. Si tienes dudas de éste o cualquier otro título, escríbenos por cualquiera de nuestros medios y con gusto te ayudaremos. ¡Hasta pronto!



25 Mejores momentos

No es un *remake*, sino una nueva aventura al estilo clásico. New Super Mario Bros. tiene más de una sorpresa que te harán tanto olvidar como recordar los viejos tiempos.

Vamos a patear a los Koopa.

Por George Sinfield



Mirada al pasado

Golpea los bloques en el Mundo 1-1. El primero de los 80 niveles es un clásico instantáneo -es como la secuencia de apertura del título original, pero con gráficos retocados-. Las plataformas, tubos, **Koopas** y **Goombas** tienen cualidades tridimensionales y **Mario** es una perfecta retrospectiva con movimiento fluido y control intuitivo. Si alguna vez jugaste cualquier título de **Super Mario Bros.**, basta con unos segundos en esta nueva versión para transportarte de regreso a las memorias de los juegos de plataformas. No necesitas preocuparte por los controles, simplemente corre, salta y aplasta. Con sus puños en el aire, el héroe de gorra roja -o verde- atravesará los bloques, juntará monedas y accesorios e incluso podrá mandar a volar a sus enemigos. Lo básico no ha cambiado desde que **Mario** pisoteó a un **Goomba** a mediados de los años 80, y ahora volverá a hacerlo. Sus movimientos son los más imitados en los videojuegos y ahora están mejor que nunca. Es un gran juego y se convertirá en un clási co para el NDS.



Bienvenido al Mundo 1-1. Con la firma inconfundible del Mushroom Kingdom en el fondo, **Mario** realiza sus actividades en la pantalla superior, mientras que en la inferior se muestran sus estadísticas.





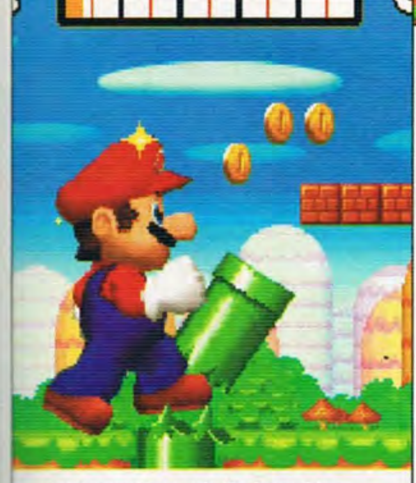
¡Oh, crece!

Domina el terreno como un Mario Gigante.

Un hongo enorme le da a **Mario** la posibilidad de convertirse en un gigante, dejando atrás al pequeño plomero y presentándote a **Mario** del tamaño de **Godzilla.** Los enemigos que normalmente le causan daño rebotarán como pelotas de ping pong. Conforme el bigotón destruya todo lo que haya a su paso, una barra crece en la parte superior de la pantalla; cada grado representa un hongo 1-*Up* que caerá una vez que nuestro héroe regresa a su tamaño y fuerza habitual.







Es interesante cuando **Mario** cambia a Super Mario. Sin embargo, en **NSMB**, su crecimiento es aún más dramático.



Equilibrio

Mantén tu balance sin importar las situaciones a las que te enfrentes.

Los hongos con lunares de colores como el de la foto, siempre proveen un impulso vertical, pero en **New SMB** el reto aumentó, para tratar de desequilibrar a **Mario**. Tu primer cruce por estos hongos en movimiento te recordará que nunca habías estado en un lugar como éste en las misiones anteriores.





Plumbing Pop

Sal disparado desde un cañón.

Mario nunca se había enfrentado a un problema de plomería como los que existen en **New SMB.** Al entrar en algunos tubos, tendrá la posibilidad de salir disparado como un cohete.





Más Marios

Hongos 1-*Up*.

Pueden ser verdes, pero son tan buenos como el oro. Cuando un hongo 1-*Up* salga del interior de un bloque, es una oportunidad de llegar a otro *save point*.





Rivalidades

Vence a t u hermano y gana una estrella.

Un encuentro de **Mario** VS **Luigi** te permite correr por algunas estrellas en contra de otros jugadores en diferentes escenarios. Cuando un premio aparezca en el radar, apresúrate para ser el primero en reclamarlo. También puedes extraer una estrella de tu hermano al golpearlo y tomarla mientras él está mareado.



Cuando te enfrentes a otro plomero, tu fortuna puede cambiar. Golpéalo para lograr que sus estrellas salgan volando y así puedas aumentar tu puntuación. Puedes pasar de rey absoluto de las estrellas a un pobre principiante en segundos, así que procura no perder las tuyas.



El mejor momento de George

Pasando por el Mundo 1, sabes que las gráficas, con su estilo 3-D, son diferentes de las de la versión original, pero la primera visita al castillo te muestra lo brillante que puede ser, especialmente cuando te enfrentes a **Bowser.**



Patéalo libremente

Impúlsate hacia nuevas alturas.

Al agregar el *Wall Jump* a sus movimientos, **Mario** es capaz de ascender por espacios estre-chos entre las paredes, siempre que lo hagas bien. Con esta nueva habilidad, puedes llegar a lugares que antes eran inaccesibles para reclamar los secretos ocultos.



Valerte de una serie de saltos en la pared en el mecanismo de la torre del Mundo 2, te llevará hacia una brillante moneda con una imagen de estrella.



Poder estelar

Consigue las diferentes estrellas.

Un nivel en **New Super Mario Bros.** es un complejo lleno de sorpresas. Al alejarte del camino ordinario, encontrarás monedas de estrella, que son como dinero en el Mushroom Kingdom. Después de que tomes alguna, sentirás la necesidad de conseguir las restantes.





Tres monedas por nivel llenan el espacio en la pantalla inferior. Con esto abres caminos hacia las casas de *items*.



El mejor momento de Steve T.

Soy un nostálgico, así que el aplastar a un **Goomba** siempre me ha parecido algo sensacional. También me gusta aprovechar las nuevas habilidades de un **Luigi** gigante en contra de sus enemigos.



Caparazón

Destruye los bloques con las tortugas.

¿Qué obtienes al cruzar un plomero con un **Koopa**? A **Mario** con un caparazón en su espalda y el poder de eliminar a los enemigos y bloques sin lastimarte. Lleva práctica perfeccionar esta técnica, pero una vez que lo logres, no habrá nada que te detenga.





Super Smash Bros.

Destruye los bloques de un sentón.

Al presionar el botón de salto y abajo en el *Control Pad* a la mitad del brinco, podrás enviar a **Mario** a eliminar cualquier bloque que esté debajo.



Este tipo de saltos destruye las estructuras de arriba abajo.



En el rebote

Toma un tour en las diferentes plataformas.

Usa los trampolines de los hongos para rebotar en las alturas fácilmente.



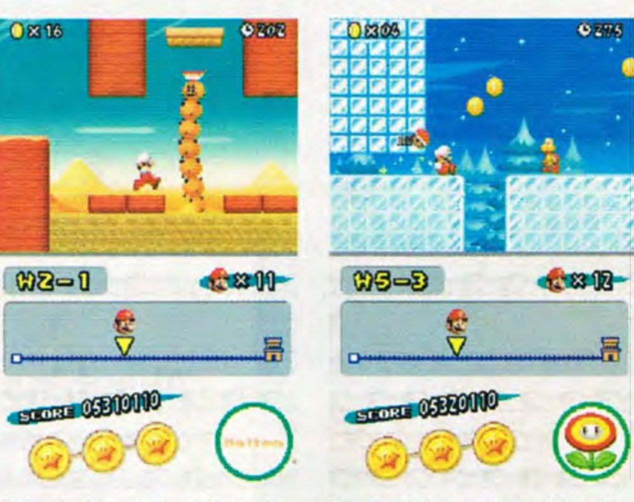
A veces, podrás soltar el control para dejar que el impulso te conduzca.



Planeta Mario

Explora los 80 niveles en ocho enormes mundos.

Después de que hayas derrotado a algún jefe al final de un mundo, habrá un momento en donde no podrás esperar por ver cuál es tu siguiente paso. Será un mundo congelado, un desierto o una jungla? ¡No lo sabemos! El juego ofrece ocho diferentes tipos de terrenos, ya sea nuevos o clásicos.



¿Qué sería de un juego de **Mario** sin un desierto? Si no eres cuidadoso, serás atrapado por las arenas.

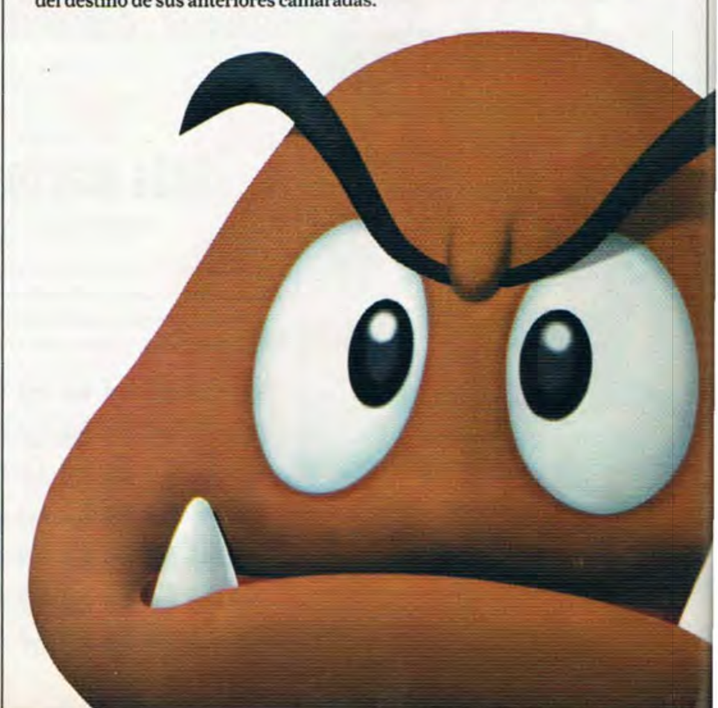
Cuando el clima se vuelve frío en el Mushroom Kingdom, las superficies se tornan resbaladizas.



Un enorme Goomba

Combate contra colosales monstruos en el reino.

Es grande, realmente grande y te enfrentarás a él en el castillo del cuarto mundo. Después de todos estos años de pisotear a estas "pequeñas" criaturas, por fin ha llegado el momento de enfrentar a una que podría vengarse del destino de sus anteriores camaradas.







14 Mini Mario

No sólo Link puede reducir su tamaño.

Un hongo de color azul reduce el tamaño de **Mario** drásticamente. Su corta estatura lo vuelve más ligero, pero sus saltos permanecen fuertes, lo que significa que podrás brincar y pemanecer un poco en el aire. Un salto normal no eliminará al enemigo (rebotarás), pero uno concentrado en *Ground Pound* hará el trabajo. Ocasionalmente verás tubos pequeños diseñados sólo para esta forma.



Como un mini **Mario**, eres un objetivo pequeño, por lo cual moverte alrededor de enemigos de tamaño regular.



¿Quién es capaz de entrar en un tubo tan pequeño? Mini **Mario** puede ingresar en sitios donde ningún otro podría llegar.



Cuando la versión pequeña de **Mario** -casi tan ligera como el aire- se acelera, él puede correr sobre la superficie del agua.



15 Esquiva las rocas

La lava es algo que debes evitar.

¿Qué sería de un camino previo a la guarida de **Bowser** sin algo de lava? En el Mundo 8-8, las rocas incandescentes llueven y destruyen todo a su paso. No basta con los enemigos que haya en tu camino. Ahora los elementos están conspirando en tu contra.





16 Terror aéreo

Controla una plataforma sin chocar contra los Koopas.

Los juegos de **Super Mario Bros.** están repletos de plataformas en movimiento. En el Mundo 7-2 encontrarás algunas que se tambalean ligeramente, pero las tortugas ponen el reto.





17 Desde las alturas

Cae con fuerza y fulmina al enemigo.

Los remolinos y las plataformas giratorias envían a **Mario** a las alturas . Cuando presiones abajo en el *Control Pad*, caerá de regreso a la tierra con un poder pulverizante.





18 Completa tu equipo

Activa los caminos secretos.

Desde el inicio, los hongos y las flores de fuego han sido escenciales para la supervivencia de **Mario**, pero encontrarlos en el momento adecuado era el truco. **New SMB** le permite a **Mario** mantener un *item* en su bolsillo. Éstos se compran en casas de *items*, haciendo uso de las monedas de estrellas antes mencionadas.



Cinco monedas de estrellas te darán acceso a una casa de *items* para comprar hongos o flores que luego usarás.



El mejor momento de Chris H.

Uno de mis trucos favoritos en el SMB original es brincar y rebotar en el Mundo 1-2, así que me encantó que agregaran el salto entre paredes. Es un magnífico truco que abre nuevas y maravillosas posibilidades.



19 Viaja con facilidad

Visita otros mundos a través de la pantalla táctil.

La victoria en un castillo te lleva a otro mundo. Podrías querer regresar a una locación previa para probar suerte al buscar una salida alterna o ir por esa moneda que no conseguiste. Entre niveles, verás un mapa en la pantalla táctil que muestra el mundo descubierto. Simplemente toca el lugar y pronto estarás allí.





Corre sin parar

No dejes de oprimir el botón.

No tienes que vencer para divertirte en **New SMB**. Si tienes vidas extras, te encantará el reto de intentar cruzar como bala a través de los niveles, sólo corriendo y saltando. La experiencia te dará una nueva forma de apreciar los niveles de juego.








El último reto: memoriza un nivel, después corre a través de él tan rápido como te sea posible.



El mejor momento de Pete

Luego de jugar, me di cuenta de que el camino más rápido al corazón de un hombre es a través de su oído. NSMB tiene muchos de los sonidos clásicos y al escucharlos, brotarán lágrimas de tus ojos.



Más monedas

Descubre las monedas invisibles.

Comúnmente notarás varias siluetas vacías de monedas. Si tocas las formas curiosas, se transformarán en monedas cuando pases. Si necesitas algo de efectivo, podrás encontrar muy útil este truco. El sonido de docenas de monedas al caer en tus reservas; será como música para tus oídos.





Batalla móvil

Compite contra gigantes gusanos y otros enemigos.

En la versión de **SMB** de un vuelo en lo alto de un tren, Mundo 7-2 toma lugar sobre un enorme insecto, cuyas partes surgen sin aviso.



Mientras estés sobre esta criatura, tendrás que combatir con otros enemigos para que no te saquen de la jugada.



Mira el mapa

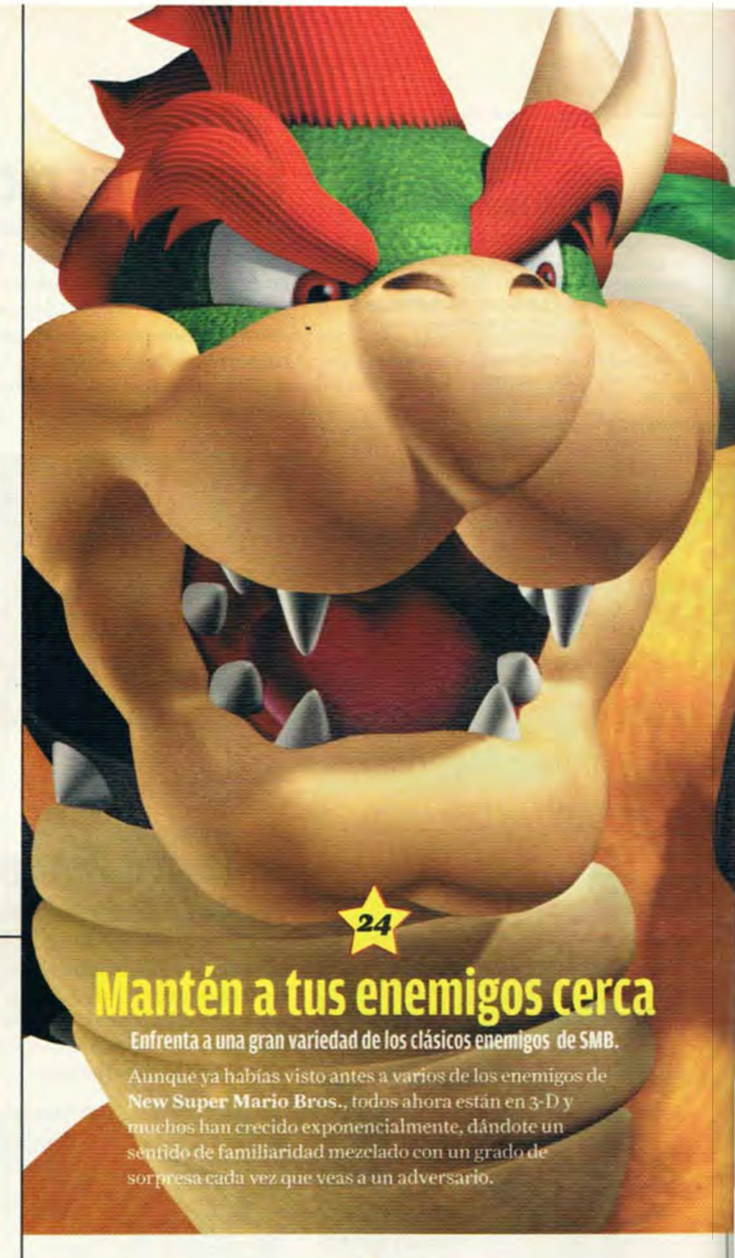
Encuentra retos extra y otros secretos al instante.

Los **Hammer Bros.** y cajas de *items* están sobre los puntos del mapa. Selecciona una para iniciar un encuentro.



Una caja flotante es un reto que nos recuerda a **Super Mario Bros 3.**







Mantén a tus enemigos cerca

Enfrenta a una gran variedad de los clásicos enemigos de SMB.

Aunque ya habías visto antes a varios de los enemigos de **New Super Mario Bros.**, todos ahora están en 3-D y muchos han crecido exponencialmente, dándote un sentido de familiaridad mezclado con un grado de sorpresa cada vez que veas a un adversario.

25

En la cima

Llega hasta la cima de la bandera para que obtengas una vida extra.

Mientras más alto llegues en el tubo de la bandera al final del nivel (excepto torres y castillos), será mayor la cantidad de puntos que obtengas. Si llegas a la cima (o vuelas sobre la bandera), ganarás una vida extra. Cada nivel ofrece diferentes formas de ladrillos, plataformas y enemigos para ayudarte a llegar a la parte más elevada.



Si eres capaz de llegar al final del nivel en forma de mini Mario, puedes conseguir la vida extra si usas las habilidades especiales de salto del pequeño fontanero.



Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $288.00

¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono

Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70

Por Fax

Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de junio de 2006. Únicamente para la República Mexicana.



Compañía: Activision.
Desarrollador: Z-Axis.
Categoría: Acción.
Clasificación: Teen.
Jugadores: 1

¡Mutantes al máximo

Seguramente ya viste la película X-Men: The Last Stand, y saliste del cine con una duda importante: ¿por qué Nightcrawler no estuvo con sus compañeros en estos momentos de crisis? La respuesta a ésta y otras incógnitas se encuentra dentro de X-Men III: The Official Game. Si te quedaste con ganas de más acción mutante y quieres experimentar qué se siente ser Wolverine o Iceman, esta grandiosa aventura para el Nintendo GameCube es la solución. Prepara tus garras de adamantium, congela todo a tu alrededor y prepárate a teletransportarte al universo de Marvel.

X THE OFFICIAL GAME

¡Experimenta la acción de la película!

Pocas veces hemos visto juegos basados en películas que realmente valgan la pena en X-III podrás vivir la excitante trama de la cinta, además de eventos alternos a la historia que explican ciertos puntos importantes y expanden los acontecimientos de la trilogía de filmes. Combatirás en diversos lugares conocidos como Alkali Lake pelearás contra los villanos como **Magneto**, **Pyro**, **Lady Deathstrike** y **Sabretooth**, podrás interactuar con tus compañeros mutantes como **Storm**, **Colossus** y **Cyclops**. No bajes tu guardia, pues también te encontrarás frente a frente con los **Sentinels** cuya única misión es buscar y destruir a todos los mutantes. Cada personaje está genialmente recreado y tiene la voz de sus contrapartes del séptimo arte.







Más allá del cine

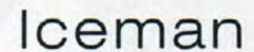
Los tres personajes tienen sus propios poderes y características; como la furia incontenible de **Wolverine**, la rapidez de **Iceman** y la agilidad de **Nightcrawler**. Los ambientes del juego no son las típicas escenas donde eliminas a tus enemigos y avanzas a la siguiente ronda; están elaborados y diseñados específicamente para aprovechar las habilidades de cada mutante. Hay muchos elementos de la trilogía, y otros exclusivos del juego, así como misiones en donde tendrás que pelear contra numerosos enemigos; en otras necesitas ser cauteloso, y algunas más donde el tiempo estará en tu contra. Evoluciona a cada miembro del equipo para volverlo más rápido, fuerte y ágil conforme vayas avanzando en cada una de las 28 etapas del juego.



Wolverine

Este poderoso y engimático mutante ha sido uno de los favoritos de los fans desde que vio la luz en los cómics. **Wolverine** emplea sus famosas garras de adamantium para atacar a sus adversarios y destruir los objetos interactivos de cada escenario, y su poder regenerativo le permite recuperar vida cuando no está en acción. Asimismo, cuenta con una barra de furia que irás llenando gradualmente; al activarla, **Logan** puede usar nuevas y más poderosas técnicas de combate. Como podrás imaginarte, su fuerza lo convierte en el personaje indicado para enfrentar a varios enemigos a la vez; pero no te confíes, pues su agilidad no se compara con la de **Nightcrawler**; y si no te das tiempo para curarte, podrías verte en dificultades.





Iceman

Al contrario del explosivo **Wolverine**, el modo de jugar con **Iceman** está basado en el ataque a distancia y la velocidad en la que se mueve. **Bobby** viaja deslizándose en su clásica plataforma de hielo, desde la cual dispara proyectiles helados a sus enemigos. Desde el punto de vista gráfico, el efecto de cómo se desliza **Iceman** creando la plataforma helada es sorprendente. Según los desarrolladores, este mutante puede alcanzar las 70 millas por hora, convirtiéndose en el más veloz del equipo, siendo esta forma la más rápida para llegar de un lugar a otro en los escenarios.



Nightcrawler



La razón por la cual no vimos a **Kurt Wagner** en la cinta reside en la historia del juego, pero eso no es el único motivo para elegirlo **en X-Men: The Official Game**. **Nightcrawler** es un personaje muy interesante y tiene una forma de atacar y moverse bastante peculiar. Comenzando con su habilidad característica de teletransportarse de un lugar a otro e inclusive al atacar. Al igual que **Logan**, **Kurt** tiene una barra que le permite ocultarse en las sombras; mientras está usando este poder, él puede evadir ataques enemigos mientras recupera vida. Para complementar sus poderes mutantes y enfatizar su agilidad, **Nightcrawler** puede pegarse a las paredes para ejecutar giros y saltos acrobáticos, muy útiles en las escenas con plataformas.

Directamente a la acción

Algo notable es que los tres miembros del equipo comenzarán su aventura con todos sus movimientos y poderes personales, a diferencia de otros juegos en donde debes pasar el primer nivel con sólo dos técnicas o algo por el estilo. En lugar de eso, hay tres retos secretos dentro de cada nivel; si logras completarlos, tendrás la oportunidad de mejorar los atributos de cada mutante (fuerza, defensa, etc.). Esta opción nos pareció muy buena, pues existen ciertos títulos en donde sólo en las dos escenas finales puedes usar tu mejor movimiento o ataque.



Personajes exclusivos para los portátiles

Si eres fan de **X-Men**, seguramente querrás jugar las versiones de GBA y Nintendo DS para llevar el poder mutante a todas partes. Si ese es el caso, tendrás como recompensa a dos personajes exclusivos para cada uno de los sistemas; todo el poder y resistencia del gran **Colossus** estarán disponibles en el GBA, y el imponente **Magneto** causará estragos en el NDS. Esta última versión incluye un nuevo sistema de juego con el *Stylus* para activar un supermovimiento, agarrar cosas, usar una mira para disparar y otras cosas más.



¡XTREMO!

X-Men: The Official Game es una de las mejores adaptaciones película-videojuego que hemos jugado; tiene muy buenos gráficos, música genial y un excelente *gameplay*. No es un juego típico de buscar moneditas, ni de eliminar a todos en etapas similares; se trata de una experiencia impresionante en la que tomas el papel de tres mutantes traídos directamente de la trilogía de **X-Men**. Es una gran opción que no se limita sólo a los fans de Marvel, sino a todo videojugador que guste de la acción y emoción de un buen juego. ¿Qué esperas? ¡Únete a los **X-Men** y demuestra tu habilidad!



Ranking



Crow 8.5

¡Muy bien por Activision! Se nota que ya encontraron la forma adecuada para crear buenos títulos de superhéroes; lo hemos visto con **Spider-Man** y ahora con **X-Men**. En particular, me agradó el cambio que hicieron de Legends al título que acompaña la reciente película. Aquí abarcaron parte de **X-Men United** y culminan con todos los eventos que tienen lugar en **The Last Stand**, así como lo hizo EA con **Lord of the Rings**. En cuanto a *gameplay* y gráficos se lleva las palmas, pero quizá me hubiera gustado más si la aventura se compartiera con un amigo en lugar de ser una historia individual.

Master 8.5

Ya alguna vez lo había comentado, pero en verdad parece que estos personajes tienen una muy buena estrella, ya que todos los juegos en donde aparecen son buenos, y éste no es la excepción. En **X-Men III**, no sólo disfrutaremos de lo mejor de la película, sino que además contiene varios elementos alternos que enriquecen el concepto. Gráficamente es muy bueno, mejor que **Legends II**, y con el control no vas a tener ningún problema; habría sido muy buena idea que lo hubieran desarrollado para cuatro jugadores al mismo tiempo, pero aun así te lo recomiendo ampliamente.

Panteón 9.0

Yo no soy muy aficionado a los cómics de ningún héroe, pues no me agradan todos los cambios y relajos que les hacen a los personajes; con las películas no pasa esto, y me gustó mucho toda la trilogía de **X-Men**, así como este gran juego. Concuerdo en que hubiera estado mucho mejor con un modo cooperativo o *multiplayer*, pero tal vez sea una carta que están guardando para una secuela o algo así. De cualquier modo, me encantó la selección de personajes, aunque pienso que **Cyclops** debió entrar en el equipo de mutantes; pero regresando a lo mismo, tal vez haya otra versión. Mientras, disfrutemos de este juegazo.

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10

PREVIO

Tenchu: Dark Shadow

NINTENDO DS

k2



Tenchu es una de las sagas de ninjas más importantes en Japón. Dicho éxito recae principalmente en que el *gameplay* te obliga a esconderte para después atacar, tal cual lo hacen estos personajes en la vida real. Después de mucho tiempo de espera, se ha decidido trasladar esta serie al Nintendo DS, aunque no de manera fiel, o sea, todo el concepto se ha replanteado para poder darle un buen uso a la consola de Nintendo, lo cual de ninguna manera ha ocasionado que la serie pierda su esencia de misticismo, sino que, al contrario, todos los cambios realizados han permitido que la franquicia se juegue mucho mejor, al mismo tiempo que más videojugadores podrán conocerla.

Ser un ninja no es fácil

Antes de comenzar el modo de historia, debes elegir entre tres ninjas diferentes: **Rikimuaru** y **Ayame** -que ya han aparecido en otras ediciones- y **Shizuhime**, un personaje totalmente nuevo en la saga. Cada uno tiene habilidades especiales, así que piensa en tu estilo de juego antes de hacer una elección. En anteriores capítulos siempre se usó una vista en tercera persona, pero para **Dark Shadow** (subtítulo del juego) se ha cambiado a una toma por arriba, lo que te permite tener una buena visión de lo que ocurre, además de planear mejor tus movimientos, debido a que sabes perfectamente dónde se ubican los enemigos.

Cada misión del juego está estructurada por medio de "pantallas", de las que no podrás avanzar sino hasta que hayas eliminado hasta el último enemigo, para lo cual hay dos formas de hacerlo. La primera es colocando trampas a lo largo del terreno, para que cuando los enemigos pasen por ahí, sean borrados del mapa de inmediato. Otro forma que hay es ocultándote en partes del escenario como rocas o pastizales, para que puedas atacarlos sin que se den cuenta; ahora bien, si te descubren, no todo está perdido, ya que puedes enfrentarte con ellos mediante duelos donde podrás ocupar todas las armas que tengas; pero, eso sí, los enemigos resisten más embates de este modo que si los hubieras sorprendido.





Controla al ninja



En cuanto al control, es muy intuitivo, ya que tienes un botón para atacar y otro para defenderte, lo que vuelve la interface muy accesible; en la pantalla táctil estarán todo el tiempo varios tipos de armas, y con tan sólo tocarlas las podremos seleccionar; creemos que hubiera sido mucho mejor utilizar el *Stylus* como una espada, o por lo menos nos hubiera servido para colocar las trampas en el stage. Otra cualidad de este título es que en Japón podrá jugarse mediante el sistema Wi-Fi de Nintendo, lo que abre bastantes posibilidades de juego en equipo; ojalá que cuando llegue a nuestro continente se conserve.

El arte de ocultarse

La opción principal de juego es muy corta, y hasta cierto punto carece de historia, lo cual se entiende ya que los programadores han querido enfocarse al juego multiplayer, tanto local como en Wi-Fi; pero aun así, las misiones individuales resultan muy demandantes, y no se trata sólo de llegar a colocar trampas "a lo loco" por todo el escenario y ya; no: realmente deberás planear la ubicación de cada una, así como también de tus pasos. **Tenchu Dark Shadow** se perfila como una gran opción para este fin de año en el género de la estrategia. Esperemos que no se retrase y llegue este mismo año.



Rune Factory: New Harvest Moon

NINTENDO DS

Marvelous Interactive

Nueva Historia

La saga de **Harvest Moon** es una de las más longevas de la industria. Su primer juego se remonta a los tiempos del Super Nintendo, donde se despuntó de otros simuladores gracias a su original concepto, que nos ponía en el papel de un granjero, y como tal debíamos procurar nuestra granja en todos los aspectos que te puedas imaginar; con el paso del tiempo se fueron agregando nuevas ideas, pero como que a últimas fechas no se había aportado nada interesante; por tal motivo, los diseñadores han decidido renovar el concepto pero sin que éste pierda su identidad. El resultado es **Rune Factory**, un **Harvest Moon** como nunca has jugado.





¿En dónde me encuentro?

Dentro del juego interpretaremos a un joven que por azares del destino ha perdido la memoria, y lo único seguro que tiene para sobrevivir es una granja; en ella debes decidir todo, desde el tamaño de las parcelas hasta lo que vas a cultivar, ya que de eso dependerá tu futuro; además, recuerda que siempre debes tomar en cuenta a los animales como las gallinas o las vacas, ya que puedes obtener muy buenas ganancias ya sea vendiéndolos o tratando productos como la leche o el huevo. Hasta aquí parece un juego normal de **Harvest Moon**, pero el principal cambio está en las magias que puede realizar nuestro protagonista.





Socializa



Otro incentivo importante para que busques peleas, es que a ciertos monstruos que derrotes los puedes poner a trabajar en tu granja totalmente gratis, o sea que si has vencido a unos diez, por ejemplo, con la mano en la cintura puedes ir al pueblo a cerrar tratos para ampliar tu granja, comprarte un mueble o conquistar alguna jovencita; y ya que mencionamos esto del amor, habrá una muchacha que, al igual que tú, se dedica a la vida del campo y al parecer debes tomarte tu tiempo para visitarla, porque jugará un rol importante en la historia.

Sé una persona responsable

La pantalla táctil de nuestro Nintendo DS servirá para algo más que elegir herramientas, y ahora con el *Stylus* realizaremos varias labores de la granja, como delimitar el área de los cultivos o trasquilar a los animales que así lo requieran. **Harvest Moon** ya necesitaba una renovación, y qué mejor para eso que el NDS, que ha demostrado que para dar nueva vida a los juegos se pinta solo. **Rune Factory** luce para ser el mejor juego de la serie, y ojalá pronto lo podamos ver por aquí, ya que para nuestro mercado no se ha dado una fecha definitiva; por lo pronto, sigue cuidando tu casa en **Animal Crossing**.

Explora nuevos horizontes

Siempre que veías algún personaje en **HM**, algo te quedaba muy claro: jamás te atacaría; pero la cosa en **RF** ya no es así, porque ahora, cuando te encuentres recorriendo lugares como cuevas, saldrán enemigos, y como en un RPG tradicional, deberás vencerlos con ataques tanto físicos como mágicos, siendo estos últimos los más importantes, porque al ejecutarlos, tu nivel subirá de manera más rápida, y por lo tanto tu acceso a lugares peligrosos será más sencillo, y así la búsqueda de nuevos productos como frutas o flores será pan comido.









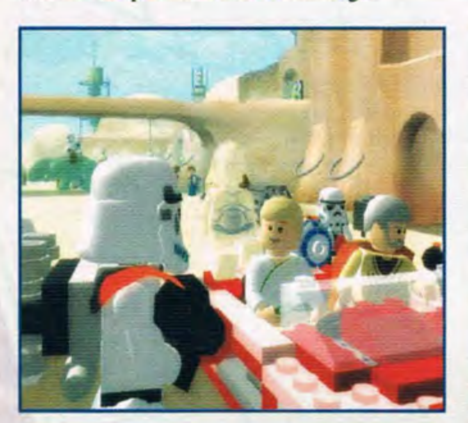
Lego Star Wars II: The Original Trilogy



Lucas Arts

Una nueva esperanza

Después del éxito **de Lego Star Wars**, el Nintendo GameCube se ve invadido por el poder del imperio en esta emocionante aventura que comprende las tres películas de la trilogía original: **Episode IV: A New Hope; Episode V: The Empire Strikes Back, y Episode VI: Return of the Jedi.** Al igual que su predecesor, en **LSWII** vivirás los momentos más memorables de las aventuras de la Alianza Rebelde en contra del malvado **Emperador Palpatine** y su reinado galáctico; desde la captura de la **Princesa Leia**, hasta la batalla en la segunda **Death Star**, todo detalladamente recreado con la más famosa línea de bloques de construcción: Lego.



"Usa la fuerza Luke"

A diferencia del juego anterior, ahora sí podrás construir utilizando los bloques de Lego; el modo Free Play ofrece una excelente opción: personalizar y modificar los vehículos, naves y personajes a tu gusto para crear todo lo que quieras. Y no sólo hay mejoras en cuanto a la construcción se refiere; el *gameplay* del juego tiene nuevos elementos como ataques y movimientos específicos para cada personaje, bloques especiales, minivehículos, el modo para dos jugadores tiene una mejor cámara, y más reto para los veteranos del control, entre otras cosas.



El imperio contraataca

Darth Vader no escatimará en nada con tal de evitar que tus esfuerzos para derrotar al imperio tengan éxito; a lo largo de cada escena enfrentarás un gran número de peligros, enemigos y emociones. Un punto excelente es que ahora sí podrás subirte y bajarte de los vehículos y criaturas a voluntad, haciendo más divertida y realista la acción de cada etapa. El diseño de cada personaje, nave, escenario y demás elementos está muy bien cuidado y tiene muchos detalles y animaciones fluidas. El control es muy amigable y aprendes a jugar sin problemas; pero no creas que se trata de un juego sencillo; la dificultad es muy buena y se irá incrementando conforme vayas progresando en tu jornada.



El regreso del Jedi

Una característica que hizo memorable al primer **Lego Star Wars** fue la gran cantidad de personajes con los que se podía jugar. Esto se repite en **The Original Trilogy**, pues son 50 héroes y villanos listos para la acción como **Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, Darth Vader** y muchos más; y si tienes un archivo de la precuela en la misma memoria, puedes habilitar otros 56; ¡eso sin contar que puedes personalizar tus propios personajes y editar los existentes para crear innumerables combinaciones!



"Que la fuerza te acompañe"

Son muchos los juegos basados en el universo creado por George Lucas; algunos adaptan las historias de las películas, otros los cómics, y hay otros con temática y trama totalmente original; no obstante, no todos son buenos o recibidos con alegría por los fans. Los dos **Lego Star Wars** se cuentan entre los éxitos de los videojuegos de la serie, y tienen un sentimiento muy especial al combinar el estilo de los bloques de Lego, con un excelente *gameplay* que compite con el mejor de los títulos más "serios". Es un juego muy recomendable, tanto para fans de **Star Wars** como para quienes gustan de los juegos bien hechos.





Lego Star Wars II: The Original Trilogy es una de las mejores adaptaciones de las películas a cualquier sistema de videojuegos.

Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie and the Amp

NINTENDO DS

D3 Publisher.

Ponle ritmo a tu NDS

Ami y **Yumi** son dos estrellas muy famosas en Japón; sus canciones las han convertido en un fenómeno cuya fama ha cruzado fronteras, al grado de tener su propia caricatura transmitida por Cartoon Network. En esta ocasión llegan al Nintendo DS en una divertida aventura enfocada para los más pequeños, basada en la serie de TV. Lo interesante es la introducción del estilo de juego *"Rock 'n'Roll Brawler"*, el cual proponen como un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos.



¡Toca!

El juego se controla exclusivamente con la pantalla táctil de NDS; la acción que verás en la superior será manipulada al tocar las cuerdas de tu guitarra con el *Stylus*. No se trata de un juego de ritmos en donde debes seguir la canción y ya, sino de una aventura en 2D con escenarios, saltos y ataques; pulsar cada cuerda correctamente afectará las acciones de las protagonistas. La verdad suena bastante raro, pero sí es innovador e interesante; lo malo es que como está dirigido a los jugadores más jóvenes, el grado de dificultad es demasiado bajo. Ojalá no sea esta la última vez que veamos esta forma de controlar a los personajes, pues sería una lástima; pero eso sí, esperamos algo con un poco más de reto.



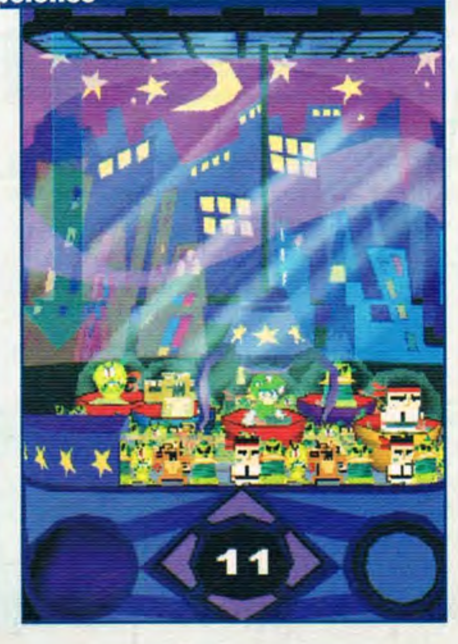
Incrementa tu popularidad



En **The Genie and the Amp** deberás avanzar por niveles basados en lugares conocidos de la serie de televisión; pero no resultará tan simple como saltar obstáculos, sino que también tendrás que lidiar con fans enloquecidos o diversos enemigos listos para dejarte fuera de combate. Si logras pasar satisfactoriamente las escenas demostrando tu talento con la guitarra, la oportunidad de tocar en un escenario estará disponible para cantar a todos los fans, consiguiendo puntos de popularidad que te servirán para habilitar accesorios y mejoras para tu instrumento, así como aprender nuevos combos. Recuerda que la práctica te ayudará a dominar el nuevo estilo de juego.

Más opciones

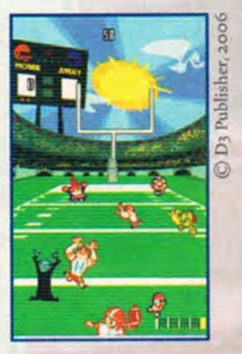
Un gran número de divertidos minijuegos estará a tu disposición para irlos obteniendo a lo largo de tus peripecias musicales, como por ejemplo, una nueva manera de preparar sushi empleando tu guitarra. Otro factor importante es poder conectarte vía Wi-Fi con otra persona y jugar en un modo cooperativo, cada quien con su Nintendo DS, demostrando que la unión no sólo hace la fuerza, sino también mejora las notas musicales. Hubiera sido una buena idea hacer los minijuegos para más jugadores, pues el estilo de tocar con el *Stylus* es muy bueno; tal vez en alguna secuela veremos esta opción, pero mientras tanto, será mejor esperar. Nos da mucho gusto ver cómo los programadores le están sacando jugo al *Stylus* con nuevos modos y opciones; es mejor que sólo ver tu status o el mapa en la pantalla inferior, ¿no crees? Esperamos ver una secuela más difícil.



Despedida

Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie and the Amp es una buena idea que aprovecha las bondades del NDS sin lugar a dudas; pero siendo la presentación del estilo *"Rock 'n'Roll Brawler"*, hubiera sido mejor el hacerlo más genérico con varios niveles de dificultad. De cualquier modo, estaremos siguiendo este interesante título para conocerlo más profundamente.





Uno con el control

Por **Master**

Sí, estoy consciente de que, al igual que yo, deben estar más que felices con todo lo sucedido en el E3 y lo que vimos de Zelda y Wii, pero bueno, relájense, todavía falta para su salida; ya en el siguiente número les ofreceremos un reporte con todos los detalles de tan importante evento; por lo pronto, sigamos aprendiendo jugadas y técnicas de los juegos que tenemos por el momento, y ya después hablaremos de los del Revolution, perdón del Wii. Para esta edición les voy a dar algunos consejos acerca de uno de los mejores multiplayers de Nintendo GameCube, Super Monkey Ball, además de platicarles de la polémica generada en Animal Crossing por adelantar el reloj... así que prepárense para una edición muy completa.

Animal Crossing Wild World - NintendoDS -

Viajar en el tiempo no es tan bueno como parece

Uno de los juegos que más disfruto es éste, pues reúne varios elementos que para mí lo vuelven indispensable en cualquier colección de NDS, pero el más importante es la conexión **Wi-Fi**. Me han preguntado mucho acerca de cómo lograr dinero fácilmente, y les iba a comentar un par de técnicas, pero me llamó mucho la atención un correo anónimo donde un jugador me explicaba una manera sencilla de volverte millonario.



Los pasos que él mencionaba en su correo eran los siguientes: primero debías juntar dinero como se debe, o sea, trabajando, y ya que tuvieras una buena cantidad, debías ponerla en el banco... y es justo aquí donde está la clave del asunto, ya que al hacer esto último, el siguiente paso es apagar tu consola y modificar el reloj, adelantándolo algunos años. Al volver a tu juego, te tienes que dirigir al banco, y, ¿qué crees?: ¡tu cuenta habrá aumentado miles de **bells**! ... por si no lo habías notado, estaba siendo sarcástico, ya que sí, es cierto y lógico que tu dinero se incrementa considerablemente, y puedes pagar todas tus deudas además de comprar todo lo que quieras, pero también hay un lado oscuro.



Al regresar de tu "viaje" en el tiempo, no sólo tendrás mucho dinero, sino también muchos problemas; el juego "pensará" que has estado ausente todo el tiempo que adelantaste el reloj, por lo que para empezar encontrarás tu pueblo hecho un desastre, con basura por todos lados, y sobre todo mala hierba, que a pesar de que te dediques a quitarla toda una tarde, no terminarás... y ni qué decir de tu hogar: estará plagado de insectos; cada vez que muevas un mueble aparecerán bichos por todos lados, y sobra decir que eliminarlos te costará mucho, pero mucho trabajo y tiempo; y si piensas que no se puede poner peor la situación te equivocas, porque sí se empeora. Todos los habitantes del pueblo te van a odiar, ya que ellos considerarán que tú fuiste quien destruyó el pueblo, lo que ocasionará que ni el saludo te dirijan; la verdad, esto es lo más frustrante de todo.

Espero que con lo anterior se les quiten las ganas de viajar en el tiempo, y si alguien está pensando "y si atraso el reloj para arreglarlo", de una vez les aviso que no sirve de nada. En próximas ediciones les daré mejores consejos para que el hecho de obtener **bells** no les complique tanto la vida.



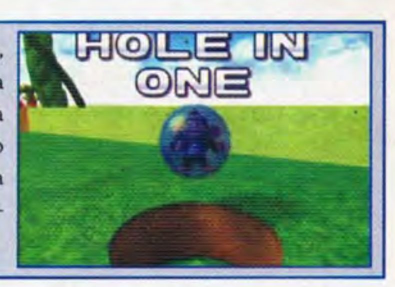
Super Monkey Ball - GCN -

De los juegos más divertidos y emocionantes para el Cubo está sin dudas éste; todos sus minijuegos son bastante absorbentes y captan tu atención desde el principio por su *gameplay* tan amigable. Uno de los minijuegos que más destacan es el de golf; enseguida te daré algunos consejos para que puedas lograr hoyos en uno, o por lo menos siempre metas la pelota en dos tiros.

Lo que bien inicia...

En el primer hoyo como que todos están muy confiados, y nadie se concentra en tirar bien; pero al final puede significar la diferencia entre tomar o no agua de una pecera... perdón, un trauma personal, sólo les puedo decir que no apuesten cuando no estén seguros de ganar... ja, ja, ja.

Justo al inicio mueve un poco tu cursor a la derecha, y con ayuda del **Stick C** traza la "ruta" de tal forma que pegue la bola en la esquina, y ese impulso haga que rebote en la pared trasera y de ahí ruede directo al hoyo; no es nada complicado, sólo recuerda que la potencia debe ser tres cuadros completos y tres cuartos del último, teniendo el palo de 80 yds.





Hoyo 6

Debido a las circunstancias del terreno, es algo complicado realizar un hoyo en uno en esta área, ya que donde se encuentra el hoyo está muy angosto; pero si haces bien lo que te voy a describir, máximo en dos golpes la metes, incrementando tu ventaja.

Comienza desviando la pelota un poco a la derecha, de tal forma que la parte izquierda de tu bola pareciera que toca el muro de la izquierda; ahora llena la barra de poder (obviamente la de 80 yds.) en su totalidad; si lo haces bien, el rebote meterá la pelota en la pequeña zona donde está el hoyo y llegará a éste sin problemas, o por lo menos quedarás a unos cuantos pasos.

Hoyo 8

Sin duda el más complicado de los primeros nueve, ya que cualquier error por mínimo que sea terminará por tirarte del área de juego; aquí tienes dos opciones: asegurar que la metes en dos intentos, o ir por el hoyo en uno. Si lo que requieres es sumar, no te arriesgues; así como aparece la pelota, sin mover nada, sólo llénala a la mitad con el palo de 80 yds. y quedarás a un tiro fácil de meter en dos golpes. Pero si te gusta arriesgar, muévete levemente a la izquierda y llena tres cuartas partes de la barra; si lo hiciste bien, te elevarás un poco, pero el descenso te guiará directo al hoyo; si lo haces exacto, no tendrás problemas para meterla en dos intentos por mucho.

Hoyo 15

Esta es una oportunidad que no puedes desaprovechar, porque es una de las zonas más fáciles, pero por alguna extraña razón la mayoría de personas, lo que hace aquí es caerse por el abismo; así que es un tiro que no debes fallar para lograr una ventaja clara.

Primero mueve el cursor hacia la derecha, de manera que la flecha apunte directo hacia la esquina de arriba del medio tubo, y ahora pégale intentando que no se llene la última barra, es decir, que le quede un "cachito", justo como se ve en la segunda fotografía. Si lo haces bien, la bola resbalará sin ningún problema al hoyo, y en caso que te falle por cuestiones de precisión, te quedará muy a modo para un segundo intento.







Hoyo 16

Sitúa tu cursor unos cuantos centímetros a la derecha; toma como referencia las líneas que se ven en el fondo; tu flecha debe estar en medio de la segunda y la tercera; ahora bien, usa el palo de 80 yds. y calcula pegarle justo en el fin de la tercera barra; aquí debes ser muy preciso, porque si lo haces más fuerte o ligeramente desviado, tu bola caerá y te será más difícil subirla por la ubicación; así que concéntrate mucho.



Broche de oro

El último hoyo puede parecer complicado, pero en realidad no lo es tanto; lo que tienes que hacer primero es ubicar el hoyo con ayuda del **Stick C**; una vez que ya estés en trayectoria, pégale a la pelota usando el palo de 80 yds., a tres cuartos de su potencia. Si haces lo anterior, sin problemas consigues un hoyo en uno. Como consejo adicional: si no llegas a la plataforma, nunca llenes la barra en tus otros intentos, ya que sólo pasarás de largo sin lograr ubicarte nuevamente.

Con esto llegamos al final de la sección por este mes. Espero que las técnicas y los consejos que les di les sirvan para mejorar sus puntuaciones y a no caer en "bromas", como la de **Animal Crossing**. Si tienen alguna queja, duda o sugerencia, pueden hacérmelas llegar a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Recuerden que el camino fácil no siempre es el indicado; la constancia es la mejor herramienta para lograr cualquier objetivo. Nos vemos en la siguiente edición, donde ya podremos platicar un poco más acerca del nuevo Wii ¡Sigan jugando!



CHIBI ROBO
NINTENDO DS

Obtén los trajes secretos de Chibi-Robo.

Secreto	¿Cómo activar?
Alien Ear Chip	Cómpralo en la tienda por 2,150 M después del primer contacto con los alienígenas.
Charge Chip	Adquiérelo en la tienda por 860 M luego de comprar Chibi-Blaster.
Chibi-Blaster	Cómpralo en la tienda por 1110 M.
Drake Redcrest Suit	Habla en la noche con Drake Redcrest en la sala.
Chibi-Radar	Consíguelo en la tienda por 1,120 M después de darle a Mrs. Sanderson algunas prendas para las pijamas.
Extra Battery	Adquiérelo en la tienda por 940 M después de pasar una vez.
Frog Suit	Salpica agua sobre la rana del patio trasero.
Ghost Suit	Usa la pose Trauma Suit.
Hot Rod	Cómprala en la tienda por 2,740 M después de que los miembros del Free Rangers abandonen la tropa.
Mug	En el contenedor de la cocina durante el día.
Pijamas	Dale a Mrs. Sanderson ropas viejas después de que ella se quede en su cuarto.
Range Chip	Consíguelo en la tienda por 1,120 M después de comprar el Chibi-Blaster.
Space Scrambler	Cómpralo en la tienda por 2,980 M luego de que los miembros Free Rangers abandonen la tropa.
Spoon	Usa el Ladder Utilibot en la cocina para llegar al anaquel.
Squirter	Debajo de la TV de Jenny (en su cuarto).
Super-Chibi-Robo suit	Activa a Giga-Robo.
Tao Suit	Completa los primeros cuatro entrenamientos de Free Ranger e inicia el quinto.
Trauma Suit	Pierde una vez.

Nuevas baterías para Chibi (debes llegar al rango indicado).

Secreto	¿Cómo activar?
100 Batería	Rango 100,000
120 Batería	Rango 10,000
140 Batería	Rango 1,000
160 Batería	Rango 100
180 Batería	Rango 10
200 Batería	Rango 9
230 Batería	Rango 8
260 Batería	Rango 7
290 Batería	Rango 6
320 Batería	Rango 5
360 Batería	Rango 4
420 Batería	Rango 3
500 Batería	Rango 2
Batería limitada	Rango 1

Nuevos Stickers.

Secreto	¿Cómo activar?
Bluebird Sticker	Dale al pájaro todo lo que te pida.
Captain Plankbeard Sticker	Ayuda al capitán a encontrar su nave, tripulación y tesoro; después dile adiós.
Chibi-Door Sticker	Visita todas las Chibi-Doors en la casa.
Cooking Sticker	Ayuda a Mr. Sanderson a hacer hamburguesas.
Dinah	Encuentra todos los bloques, después completa el trazado del bloque.
Drake Redcrest Sticker	Ayuda a Drake a completar el ataque double blizzard.
Free Rangers Sticker	Completa todas las misiones Free Ranger, después salva a Memphis.
Frog Ring Sticker	Dale a Jenny todos los 10 Frog Rings.
Frog Sticker	Obtén al tipo rana, después realiza ritual de la lluvia.
Funky Phil	Halla todos los bloques, luego completa el trazado del bloque.
Giga-Robo Sticker	Revive a Giga-Robo y completa la historia.
Hot Rod Sticker	Participa en un juego de gallina con Free Ranger y consigue un rango S.
Kid Eggplant	Encuentra a Kid Eggplant.
Mort & Princess Sticker	Ayuda a la pareja que viene junta.
Mr. Prongs Sticker	Usa el radar para hayar a Mr. Prongs, luego cava.
Primopuel	Encuentra a Primopuel, dáselo a papá y después juega con él.
Queen Spydor Sticker	Destruye a Queen Spydor.
Sophie Sticker	Entrega la carta de amor de Sophie a Drake.
Space Scrambler Sticker	Corre contra los Free Rangers con el space scrambler y obtén un rango S.
Sunshine	Logra que crezca la Legendary Nectar Flower y dale el néctar a Sunshine.
Tamagotchi	Encuentra el Tamagotchi, dáselo a papá y luego juega con él.
Telly Vision Sticker	Siéntate en los escalones y escucha a Telly Vision 8 veces.
The Great Peekoe Sticker	Durante la noche después de recibir a Giga-Robo, dale snórkel y los goggles.
Utilibot Sticker	Construye a todos los Utilibots.

NARUTO: CLASH OF NINJA
NINTENDO GAMECUBE

Secreto	¿Cómo activar?
Attack Power 4	Obtén el primer lugar en Time Attack con cualquier personaje.
Máxima dificultad (4)	Llega a la primera posición en Survival Mode.
Kyuubi Naruto (Personaje)	Después de que obtengas a Rock Lee, completa el juego dos veces con cada personaje en el modo de un jugador. Cuando lo hayas hecho, un mensaje te dirá que presiones Z ó X en la pantalla de selección de personaje (el cursor debe estar en Naruto).
Rock Lee (Personaje) (Personaje)	Para jugar con Rock Lee, completa el modo de historia sin continuar hasta la batalla con Zabuza. Después de vencer a Zabuza, Rock Lee podría retarte. Derrótalo y la historia termina después de otra escena. Ahora ya puedes elegirlo en los otros modos de juego.
Sharingan Kakashi	Termina el juego en el modo individual después de activar a Kyuubi Naruto con Kakashi. Ahora un mensaje te dirá que presiones el botón Z ó X durante la selección de personaje. Recuerda que el cursor debe estar sobre la imagen de Kakashi.
Sound Test	Finaliza el juego por lo menos una vez con un personaje ordinario después de obtener todos sus archivos ninja en el modo individual para activar el Sound Test.

NBA LIVE 2006
NINTENDO GAMECUBE

Ve a la pantalla de códigos de la NBA e introduce la siguiente información

Password	Efecto
DRI239CZ49	Tenis Adidas A3 Garnett 3.
258SHQW95B	TMAC-5 negra.
JANTEIKBS6	Jersey alterno de los Celtics.
JANTWIKBS6	Jersey alterno de los Pistones de Detroit.
XWETJK72FC	Jersey alterno de los Nuggets.
PSDF90PPJN	Jersey de visitante de los Pacers.
SDF786WSHW	Jersey de local de los Pacers.
JZ3CARTVY	Tenis S. Carter 3.
RBKAIUSAB7	Habilita La Respuesta.
HGS83KP234P	TMAC-5 blanca.

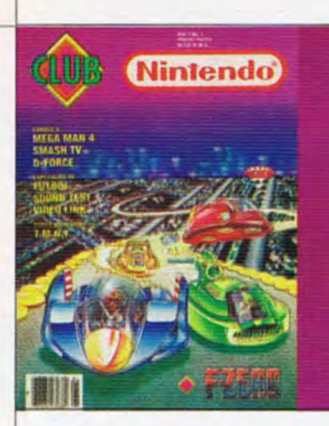
SONIC RIDERS
NINTENDO GAMECUBE

Activa las pistas de audio

Pista	¿Cómo lo activa?
Catch Me If You Can	Finaliza Heroes Story en el modo de historia.
Tema de Babylon Garden	Completa Heroes Story en el modo de historia.
Tema de Digital Dimension	Termina Babylon Story en el modo de historia.
Tema de SEGA Carnival	Activa el SEGA Carnival Track en World Grand Prix.

Habilita nuevas misiones

Secreto	¿Cómo activar?
Mission Mode	Completa la Hero Story.
Jet's Missions	Acaba las misiones Storm y Wave y activa las dos pistas de SEGA.
Storm's Missions	Termina la Hero Story.
Wave's Missions	Completa el Red Canyon de Babylon o la Night Chase.
Blue Star II	Finaliza la Hero Story.
Chaos Emerald	Completa todas las misiones con todas los rangos en oro.
Darkness	Termina la Hero Story.
Egg Rider	Finaliza la Babylon Story.
Hang On	Completa todas las misiones.
Magic Carpet	Termina la Babylon Story.
Opa Opa	Completa todas las misiones.
Smile	Acaba la Hero Story.
Super Hang On	Termina todas las misiones.
Temptation	Completa la Hero Story.
The Crazy	Acaba todas las misiones.
Movie 1	Completa la Hero Story.
Movie 2	Termina la Babylon Story.
Hang-On Gear	Completa todas las misiones Jet, Wave y Story.
Opa Opa Gear	Acaba todas las misiones Jet, Wave y Story.
Super Hang-On Gear	Finaliza todas las misiones Jet, Wave y Story.
The Crazy" Gear	Termina todas las misiones Jet, Wave y Story.
Babylon Story	Completa la Hero Story.
Ending	Termina la Babylon Story.
Insert	Acaba la Hero Story.
Opening	Finaliza la Hero Story.



Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 5
Abril 1992

Portada:
F-ZERO

Conoce a:
Mega Man 4
Samsh TV
D-Force

Cursos Nintensivos de:
T.M.N.T.
F-ZERO

Especial de:
Futbol
Sound test
Video link



Curso Nintensivo F-Zero

Uno de los artículos más importantes de esta edición fue este Nintensivo que acompañó a la portada, misma que fue una combinación de dos imágenes tomadas de la pantalla, con una ilustración que se mandó hacer. El reportaje contenía 15 mapas de las pistas con tips para que tomaras la mayor ventaja ante tus oponentes en cada carrera.



Los clásicos a tu alcance:

C.ITOH hizo una selección de 10 cartuchos clásicos y los rebajó a este precio para que no te quedaras sin ellos. Algunos de estos títulos fueron: **Batman, Castlevania III, Punch Out, Goal, Super C, Rad Racer y T.M.N.T. I.**



Los Grandes de Nintendo

En primer lugar de los favoritos tuvimos a **Mega Man 4** seguido por **T.M.N.T. III** y **Super Mario 3**. A los clásicos los encabezó **Super Mario 2**, acompañado de **Rescue Ranger** y **Tetris**. Para finalizar los grandes, en los juegos de Super Nintendo el mejor fue **F-Zero**, le siguió **Super Castlevania IV** y **Final Fight**. ¡Vaya lista de títulos!





Curso Nintensivo

Este artículo fue de ocho páginas; en ese entonces no solíamos incluir secciones tan largas. Este título lo mereció.

Dato curioso: Los mapas son del juego, no los dibujamos.

Especial musical Nintendo
Sound test

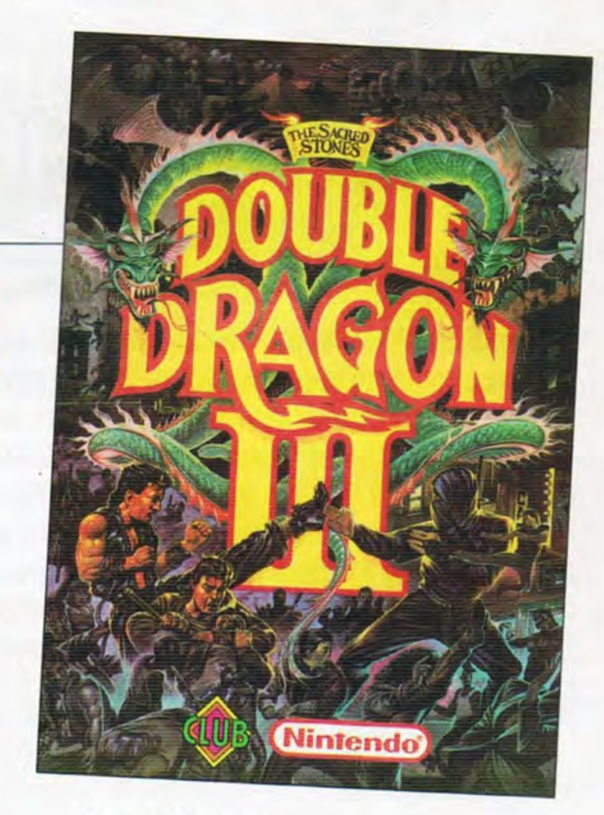
Para todos los videojuegos siempre ha sido importante la música y el sonido. Aquí le dimos una analizada a títulos que tenían a la música como algo esencial. Además, publicamos algunas claves para obtener sonidos.

1er. PÓSTER

Reportaje especial del Game Link

Un reportaje bastante interesante acerca de este accesorio que te permitía jugar con otra persona al mismo tiempo.





Double Dragon
2 páginas

Este fue uno de los primeros pósters que incluimos en Club Nintendo, y es que ya eran muchas las peticiones que llegaban a nuestra redacción. Desde entonces publicamos las mejores imágenes de los juegos para que ustedes las disfruten.

ÚLTIMA PÁGINA
JUNIO 2006

Castlevania: Portrait of Ruins (NDS)

La saga de cazavampiros más popular en los videojuegos acapara nuevamente los reflectores; en esta ocasión, **Portrait of Ruins** se aleja de la historia de **Down of Sorrow** para enfrentar sus propios retos y ofrecernos a nuevos héroes que lucharán contra personajes oscuros no antes vistos. Originalmente se había comentado que el próximo título de **Castlevania** sería una continuación directa del último juego de NDS, pero Konami sorpresivamente nos transporta a lugares diferentes que expandirán las fronteras de la historia y narrarán desde otra perspectiva, la recurrente necesidad de los villanos por revivir a **Drácula**, el renombrado Conde que iniciara la historia de los vampiros.





Este mes te presentamos un avance de lo que rodea al magno evento de videojuegos, el E3; la conferencia de prensa que nos quitó la venda de los ojos, dejándonos con ganas de que el tiempo fluyera rápidamente para pronto tener el Wii en nuestra propia casa. En julio continuaremos con nuestro reporte del E3, donde analizaremos todos y cada uno de los videojuegos que se mostraron para las cuatro consolas de Nintendo (NDS, GBA, GCN y Wii); además, te platicaremos nuestras experiencias al jugar los nuevos títulos.







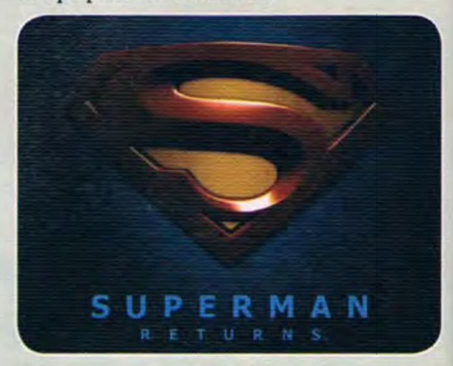
Red Steel (Wii)

Ubisoft se tenía bien guardadita esta carta y justo antes del E3 nos dejó boquiabiertos con uno de los tantos títulos que presentó para el Nintendo Wii. Las imágenes publicadas por una revista el pasado abril mostraron algo muy avanzado e interesante, pero nada comparado con el momento que vivimos al jugarlo dentro del *booth* de Ubisoft en el E3. Apenas estamos en la primera generación de juegos y, si están empezando con esta calidad, no nos aguantamos las ganas de ver cómo maduran las técnicas de desarrollo para este nuevo sistema de Nintendo. Mientras tanto, **Red Steel** será uno de los grandes títulos para estrenar tu próxima consola y para que no te queden dudas del tema, te daremos una descripción completa de las características que ofrece este título.

Por ahora sólo te dimos una probadita del futuro de Nintendo, pero falta mucho por ver; detalles que sólo se mostraron en el máximo evento de videojuegos y, como es tradición en Club Nintendo, en la edición dedicada al E3 de julio te traeremos todos los pormenores sobre qué mostraron las diferentes compañías y para qué plataformas. Wii acaparó las miradas con una gran variedad de títulos que no esperábamos, pero también habrá mucho de qué hablar sobre los próximos *hits* de Nintendo GameCube, Game Boy Advance y Nintendo DS, de este último, **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** fue una de las mayores atracciones para esta plataforma. ¡No te pierdas nuestra próxima edición, va a estar genial!

El Hombre de Acero retrasa su vuelo

En el número de mayo te prometimos un artículo sobre la nueva aventura de **Superman**; sin embargo, hace unos días se confirmó que **Superman Returns**, título basado en el héroe creado por Siegel y Shuster, se retrasará para finales de año para el NDS, y es probable que el GCN se quede sin el hijo de Kriptón. En las próximas ediciónes te comentaremos más sobre el progreso de este esperado título que nos prepara Electronic Arts.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

33133 ¡Diviértete con tu celular!



Consigue lo mejor y más exclusivo para tu celular en kualke.

Melodías

Melodías para tu celular, escúchalas en nuestra web

KUMBIA KINGS

	ref.
PACHUCO\KUMBIA KINGS	PACHUCO
BAILA ESTA CUMBIA\KUMBIA KINGS	CUMBIA
FUEGO\KUMBIA KINGS	FUEGO2
MI DULCE NIÑA (NA NA NA)\KUMBIA KINGS	DULCE
SABES A CHOCOLATE\KUMBIA KINGS	CHOCOLATE

REGUETON

	ref.
ROMPE\DADDY YANKEE	ROMPE
LO QUE PASÓ, PASÓ\DADDY YANKEE	PASO
GATA GANSTER\DADDY YANKEE	GATA
CHACARRON MACARRON\REGUETON	CHACARRON

PARA BAILAR

	ref.
CANALLA\LA SONORA DE MARGARITA	CANALLA
LA VIDA ES UN CARNAVAL\CELIA CRUZ	CARNAVAL
COMO TE VOY A OLVIDAR\CAÑAVERAL	OLVIDAR
EL SIRENITO\RIGO TOVAR	SIRENITO
SUAVEMENTE\ELVIS CRESPO	SUAVEMENTE
COMO LA FLOR\SELENA	FLOR
MESA QUE MÁS APLAUDA\CLIMAX	MESA
ASEREJE\LAS KETCHUP	ASEREJE
TORERO\CHAYANNE	TORERO
I DON'T CARE\RICKY MARTIN	CARE
EL VENAO\LOS JOAO	VENAO
GOLOSA Y GLOTONA\KING AFRICA	GLOTONA
LA BAMBA\RICHIE VALENS	BAMBA
MACARENA\LOS DEL RIO	MACARENA
OYE COMO VA\SANTANA	COMOVA
QUE NO QUEDE HUELLA\BRONCO	HUELLA
SERGIO EL BAILADOR\BRONCOTE	SERGIO
TE APROVECHAS\LÍMITE	APROVECHAS

LAS + ROMANTICAS

	ref.
NO ME QUIERO ENAMORAR\KALIMBA	ENAMORAR
PENSAR EN TÍ\LUIS MIGUEL	PENSAR
DESDE QUE LLEGASTE\REILY	DESDEQUE
PARA TU AMOR\JUANES	PARATU
A PURO DOLOR\SON BY 4	PURODOLOR
CIELO\BENNY	CIELOBENNY
Y TE AMO\LOS YONICS	TEAMO
TOCANDO FONDO\KALIMBA	FONDO

LAS MÁS BAJADAS

	ref.
VEN BAILALO\KHRIS Y ANGEL	BAILALO
RECOSTADA EN LA CAMA\EL CHAPO...	RECOSTADA
MY HUMPS\BLACK EYED PEAS	HUMPS
VOLVERTE A AMAR\ALEJANDRA GUZMAN	AMAR
ANGELS\ROBBIE WILLIAMS	ANGELS
DON\MIRANDA	DON
TREMENDO CULO\PITBULL	TREMENDO
LA MANO DE DIOS\RODRIGO	LAMANO
MARIPOSA TRAICIONERA\MANÁ	MARIPOSA
¿Y TODO PARA QUE?\INTOCABLE	TODOPARA
NOVIEMBRE SIN TÍ\REIK	NOVIEMBRE
POR TÍ\BELANOVA	PORTI
LA CAMISA NEGRA\JUANES	CAMISA
MURIENDO\BELINDA	MURIENDO
ROSAS\LA OREJA DE VAN GOGH	ROSAS
SI NO ESTÁS CONMIGO\CYNTHIA...	SINO
SUELTA MI MANO\SIN BANDERA	SUELTA
LA TORTURA\SHAKIRA	TORTURA
AMIGO (JUAN PABLO II)\ROBERTO CARLOS	AMIGOJP
MUEVE LA POMPA\CLIMAX	POMPA
MI CREDO\PEPE AGUILAR Y TIZIANO FERRO	CREDO
HELENA\MY CHEMICAL ROMANCE	HELENA
MALDITA PRIMAVERA\YURIDIA	MALDITA
LA MANZANITA\LOS TIGRES DEL NORTE	MANZANITA
OJALÁ QUE TE MUERAS\GRUPO PESADO	MUERAS
TUS OJOS\BELANOVA	OJOS
PUTO\MOLOTOV	PUTO
HIMNO DE LOS PUMAS\HIMNO	UNAM
AL FIN ME ARMÉ DE VALOR\REYLI BARBA	VALOR
ANGEL\BELINDA	ANGELBEL
IN THE NAVY\VILLAGE PEOPLE	NAVY
TU CORAZÓN LO SABE\KALIMBA	TUCORAZON
TOXIC\BRITNEY SPEARS	TOXIC
YOUR BEAUTIFUL\JAMES BLUNT	BEAUTIFUL
BEAUTIFUL DAY\U2	BEAUTIFULDAY
DON'T LIE\BLACK EYED PEASS	LIE2

ESPECIAL DURANGO

	ref.
PERO TE VAS A ARREPENTIR\K-PAZ...	ARREPENTIR
VOLVERÉ\K-PAZ DE LA SIERRA	VOLVERE
MI CREDO\K-PAZ DE LA SIERRA	MICREDO
LA VECINITA\K-PAZ DE LA SIERRA	VECINITA
SI TÚ TE FUERAS DE MÍ\K-PAZ DE LA SIERRA	FUERAS
ME QUEDÉ SIN NADA\LA AUTORIDAD...	QUEDE
VETE YA\VALENTIN ELIZALDE	VETEYA

Si tu celular es monofónico Envía **TONO58** (espacio) referencia tono (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **TONO58 DON NOK**
Si tu celular es **DIGITAL** sustituye la marca de tu celular por **DIG**. **Ej. : TONO58 DON DIG**

Si tu celular es multimedia Para celular multimedia envía **POLI58** (espacio) referencia tono (espacio), tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. **POLI58 DON NOK**

Consultar compatibles en www.kualke.com $13.00+I.V.A./mensaje

Fotos a color

Envía **FOTO58**, (espacio), referencia imagen, (espacio) , tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**.
Ej. **FOTO58 AGUILA07 NOK** $13.00+I.V.A./mensaje
Consultar modelos compatibles en www.kualke.com







aguila07 amor02 animal01 bambi01








basket beer01 boss cerdo08 dibujo01 evil02







fantasy02 hh08 cia manga10 demonio03 love03





matrix01 cool56 jesus calavera06 kiss mono13









oso03 paz01 princesa01 punk04 sapo01 spiderman










signo19 soccer01 dragon04 tigre06 bio01 elfa01

robot04 feo01 gato21 alien01 devil01 mexicana01

Animados

$13.00+I.V.A./mensaje

Envía **ANIMA58** (espacio) referencia imagen animada (espacio), las tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**.
Ej. **ANIMA58 AMIGO NOK**
Consultar modelos compatibles en www.kualke.com









amigo mono4 mordida quiere sol2 elefante3

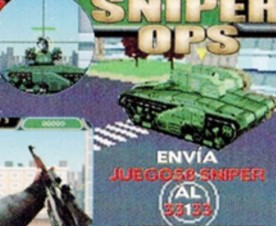
Chat Direkto

¿Quieres chatear con nosotros?

Envía el nombre de la persona con quien quieres chatear y tu saludo.
Ej: JENY HOLA NENA al 77177

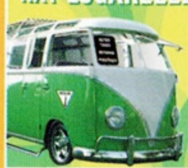
LUIS romántico · JENY tierna · VERO alegre · ALEX liberal

Producto compatible con todos las celulares Telcel. Costo por mensaje $5.00 más I.V.A



¡SÚBALE METRO TOREO, HAY LUGAREEEEESSS!

LOS SONIDOSREALES MÁS LOCOS Y DIVERTIDOSEN TU CELULAR.



Sonidos Reales	ref.	Sonidos Reales	ref.
Nieves Frescas	nieves	Microbus	micro
Pescadería	pesca	Frutero	fruta
Venta	camion	El gaaas	gas
Patrullero	poli	Lotería	loteria
Subasta	subasta	La Llorona	llorona
Taquero	tacos	Camotero	camotes
Tamalero	tamales	Merólico	merolico

Envía al **33133**, **CLIP58** seguido de un espacio, la referencia del sonido que deseas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. Nokia: CLIP58 MICRO NOK
Consultar modelos compatibles en www.kualke.com. $13 + I.V.A\ mensaje

Mucho más para tu celular en **www.kualke.com** - Servicios válidos únicamente para celulares **Telcel**




Olocoons O3
Haz Sandwich®
El alimento ideal
BIMBO
Ayuda a Nopo a llegar a su sandwich, después de un excitante videojuego el premio ideal es un rico y delicioso sandwich elaborado con Pan Bimbo